

INCLUYE CD-ROM DE REGALO

NUMERO 2

695 PTAS

4,18 €

SHIRASEE

MANGA

CINE

MUSICA

JUEGOS

GAINAX DESCONOCIDO
KOJI MORIMOTO
LA INDUSTRIA DEL ANIME:
VENTAJAS E INCONVENIENTES



avances

Vandread

FLCL

Inuyasha

reseñas

Blame!

Blue Seed

Cybersix

Queen Emeraldas

Y muchos más...

KACHO OHJI

CUANDO EL HARD ROCK SALVA EL ESPACIO



Dirección

MARIA JOSÉ CASTRO

Coordinador

MIGUEL MICHÁN

Ayudante de Planificación

LORENA PÉREZ

Coordinador

de Maquetación y Filmación

GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Diseño, Maquetación y

Contenido del CD-ROM

MIGUEL MICHÁN

Ilustrador

J.M. KEN NIIMURA

Corrección

LÁZARO MUÑOZ

Director de Producción

JOSÉ GARCIA

Administración

ROSANA JIMÉNEZ

NOEMI SOLERO

Suscripciones

VANESSA RODA

Colaboradores

ANGEL JIMÉNEZ, CÉSAR

GUARDE, JOSÉ C. FERNÁNDEZ,

LÁZARO MUÑOZ, LORENA PÉREZ,

LUIS GARRIDO, NOGUIRAKI,

ORIO ROSALES, RAÚL

MARQUEZ y SCOTT FRAZIER

Redacción y Administración

ARES INFORMÁTICA S.L.

Avda. Mare de Déu de

Montserrat, 2-Bis

08970 SANT JOAN DESPÍ

(BARCELONA)

Tel: 93 477 02 50

Fax: 93 477 22 84

Fotomecánica

ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión

ROTOGRAFIK S.A.

Duplicación de CD's

ALPHA S.A.

Distribución

COEDIS S.A.

Depósito Legal

B-42976-00

Shirase no se hace responsable de las opiniones aquí vertidas y no tiene que estar necesariamente de acuerdo con ellas. No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD-ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas.

Queda totalmente prohibida la reproducción parcial o total, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del CD-ROM y de la revista por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores.



Presidente

ALBERT RODRÍGEZ

Directora General

MARIA JOSÉ CASTRO

Director Técnico

JOSÉ GARCIA

Director Adjunto

RAMÓN CARDONA

Este segundo número no ha sido fácil. La gripe que me ha postrado en cama, el desgaste físico de recorrer el país de cabo a rabo para asistir al Salón, los exámenes y la falta de tiempo en general, han propiciado que la realización de la revista que tienes entre tus manos haya sido una auténtica pesadilla.

Paradójicamente, lo que normalmente se traduciría en una disminución de la calidad, en nosotros ha tenido el efecto contrario. Hemos ganado en contenidos, actualidad y diseño. Pese a esto, y con toda mi sinceridad puesta en la mano, creo y espero que en los próximos números mejoremos sustancialmente. Aún nos queda mucho camino por recorrer hasta llegar a ser la revista que os merecéis, pero que no se diga que no nos lo proponemos a fondo.

Continuando con los peloteos varios (si es que a veces doy asco, leches), aprovecho para mandar un saludo a todos los amigos (y amigas también, je, je (NdeTSUKI: Te vas a enterar... grrr...)) que nos reunimos en VI Salón del Manga el mes pasado. Definitivamente, sois la razón que justifica chuparse los 900 Km (kilómetro más, kilómetro menos) que separan Algeciras de Barcelona.

CD-ROM VOL.2

Tras el furor que ha causado el primer volumen (los vídeos de la película de Escaflowne han batido récords), prepárate para un segundo mejor aún.

Más vídeos exclusivos de animes recién estrenados en Japón como Vandread, Inuyasha o FLCL.

El opening de Kacho Ohji y sus magníficas ilustraciones. Los

videoclips Survival y Extra

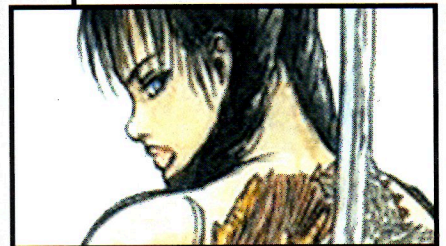
dirigidos por Koji Morimoto...

¡Ah! Y una sorpresa de última hora inédita en el mundo entero:

los vídeos de introducción del Daicon III y IV creados por los que más tarde formarían el estudio Gainax. Un documento único.

El funcionamiento del CD es muy sencillo. Si dispones de W95 o superior sólo tendrás que introducirlo en tu lector y el menú de contenidos se desplegará ante ti sin que tengas que hacer nada más. En caso de que esto no suceda, no pasa nada, la estructura en que se divide el CD es muy cómoda e intuitiva.

SUMARIO



Pero bueno, la verdad es que te lo pasas bien, escapas por unos días de la rutina cotidiana, y disfrutas de la compañía de un montón de gente que comparte tus mismas aficiones. Por no hablar de la invasión de chicas gato que ha habido este año, jur, jur (NdeTSUKI: Después de esta te castro, palabra)... así me gusta. Que se vea que las otakus españolas son las mejores, y que por fin empiezan a salir del boquete donde estaban escondidas.

Cambiando de tercio, comentar que ya está totalmente operativa nuestra página web en Internet, de modo que no dejéis de visitarla. Allí encontraréis avances del número siguiente, información de nuestro staff, del presente número y de los ejemplares atrasados, noticias y otros servicios como el foro de opinión o nuestro chat de voz.

Estamos trabajando muy duro en ella para convertirla en un punto de referencia para el otaku hispanohablante. Si se os ocurren ideas o pensáis que podéis colaborar de algún modo, no dudéis en contactar conmigo.

¿La dirección? ¡Ah! sí, tomad buena nota que luego se os olvida: www.aresinf.com/shirase

■ Texto por Miguel Michán | gainax-owner@onelist.com



en PORTADA

Kacho Ohji

Cuando se ha llegado a los 30 y te das cuenta de que no eres para nada el hombre que te gustaría ser, has de tomar una decisión: luchar por tus sueños o conformarte con lo que la vida te ha dado. Tomando esta idea como premisa fundamental, Kacho Ohji se presenta como un anime de ciencia-ficción, música y algo más.

2 EDITORIAL

5 EVENTOS

8 AVANCES

8 Vandread

10 FLCL

12 Inuyasha

14 NOTICIAS

21 en PORTADA

27 a FONDO

30 REPORTAJES

30 KOJI MORIMOTO

33 Gainax Desconocido

36 Trabajar en Animación

38 Reseñas

38 Blue Seed

40 Queen Emeraldas

42 Detective Conan

44 Blue Submarine No. 6

46 CYBERSIX

48 Blame

50 Taller de Animación

52 Generación OTAKU

57 MULTIMEDIA

60 Imagen Real y Música

64 UN DESCANSO

66 KUBO STRIKES BACK



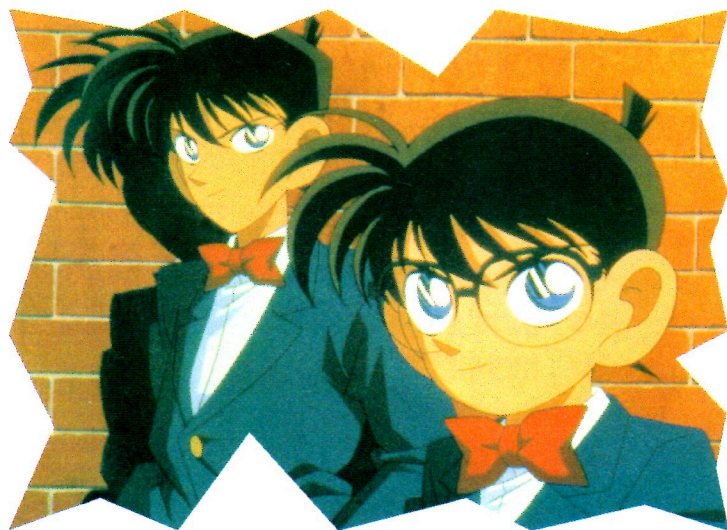
¡Hola!

Me llamo Bunny Tsukino, y soy la Guerrero que lucha por el amor y la justicia. Quería comentarte algo que he descubierto gracias a mi poder, pero me parece que ya lo sabes.



¡Hola!

Me llamo Sakura Kinomoto, y me dedico a ir cazando cartas por diversos canales. Iba a decirte algo que he visto en una de las mencionadas cartas, pero creo que tú ya eres consciente de ello.



¡Hola!

Soy Shinichi Kudo/Conan Edogawa, y al igual que mis compañeras, no creo que necesites de mis habilidades deductivas para saber cuál es sin duda la mejor revista de manganime, porque eres inteligente y ya lo sabes.

Minami

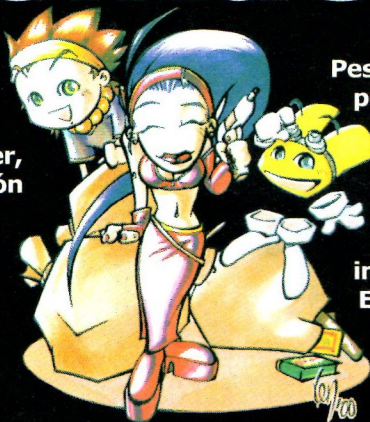


¡Sin duda!



VI Salón del Manga

Una vez más, y como todos los años desde 1995, Ficomíc volvió a traer su Salón del Manga a Barcelona. Tal y como era de suponer, los rumores acerca de su desaparición no se vieron corroborados por los hechos, aunque sí los referentes a las carencias con las que iba a tener lugar: falta de exposición, menor número de stands y ningún invitado al que pedir una firmita.



Pese a esto, con cifras oficiales de Ficomíc, podemos decir que este año han pasado por la Farga de L' Hospitalet del 3 al 5 de Noviembre unas 30.000 personas, cifra similar a la del año pasado; por lo que en principio, si el mundillo no se acaba de aquí a 12 meses (o mientras que siga igual), hay intención de repetir el año próximo.

En esta edición se ha seguido la tendencia de combinar el manga con otros tipos de cómics, tendencia ayudada por la recesión

KEN NIIMURA

Miguel Michán: Cuéntanos algo sobre ti.

J. M. Ken Niimura: Bueno, la verdad es que hay poco que contar por el momento. Tengo 19 años, estoy estudiando 2º de Bellas Artes, y también estoy sacándome el título de japonés de la Escuela Oficial de Idiomas. Hasta el momento he publicado alguna cosa en Dokan, Minami, en la revista de rol La Runa, en el fanzine H Studios, y también he hecho ya unas cuantas exposiciones de dibujos por toda la comunidad de Madrid. Por último, he trabajado como traductor para las series de televisión *Cápitán Harlock* y *La pequeña Memole*.

Entre los autores que me gustan, las influencias van del manga al americano pasando por el francés: desde Hayao Miyazaki a Katsuhiro Otomo, Satoshi Kon, Masamune Shirow, Akihiro Yamada, Akira

Toriyama, Haruhiko Mikimoto, Tsutomu Nihei, Travis Charest, Alex Ross, Art Spiegelman, Dave Mc Kean, Frank Miller, Ashley Wood, Humberto Ramos, Chris Bachalo, Joe Madureira, Scott Campbell, Ramón F. Bachs, Miguelanxo Prado, Enrico Marini, Frezzato, y muchos, muchos más...

M: Vaya, vaya... ¿Y cómo te surgió lo de hacer el cartel del Salón?

K: La verdad es que les estoy muy agradecido a toda la gente de Ficomíc por haber confiado en mi trabajo. Es algo que llevaba deseando hacer desde hacía tiempo, cuando vi los anteriores carteles de David Ramírez, Nuria Peris... De hecho, hace ya un par de años mandé un dibujo a Ficomíc para ver qué les parecía como cartel para el Salón, pero no les gustó. El dibujo en cuestión seguro que ya lo habréis visto en alguna que otra revista, es uno de una bruja montada en una escoba.

Este año volví a la carga, y les mandé unos

cuantos bocetos, aunque lo cierto es que lo hice sin la menor esperanza de que los tuvieran en consideración. Para mi sorpresa, esta vez me llamaron y me dijeron que les había gustado el dibujo. Nos pusimos de acuerdo en los cambios que había que hacerle, tales como darle más dinamismo a la composición, más figuras protagonistas, etc... El que les gustó fue un dibujo de una ladrona montada en una moto que llevaba preparando desde hace tiempo para una ilustración. A esa figura le añadí las otras, e hice que pareciera que eran ladrones que acababan de salir del Salón cargados de material... en definitiva el sueño de cualquiera de los que vamos allí. (risas)

M: Sí, bueno... A mí me pasó casi lo contrario. Más bien me robaron porque salí con muuucho menos dinero de la experiencia. Sniff... (más risas)

K: Pues el diseño de las acreditaciones y

de novedades niponas. Planeta presentó como 30 lanzamientos de los que sólo 3 eran manga. Norma casi lo mismo y Glénat sólo lanzó números de sus series en curso, aparte de presentar la próxima salida de *Blame!*.

Inversamente proporcional a la apatía editorial, está el auge de la fanedición de títulos cortados o inéditos (no confundir con la abusiva piratería de anime de ciertas asociaciones que "defienden" el manga). En cuanto al mercado del vídeo, Manga Films

reapareció con el lanzamiento de sus cutre-DVDs. Aunque no es momento de empezar a tirar piedras sobre nuestro propio tejado puesto que al menos ya tenemos cuatro -si no contamos a *Pikachus* varios- DVDs de anime: *Detective Conan*, *Dr. Slump*, *Perfect Blue* y *Spriggan*. Dynamic SK al

fin sacó *Video Girl Ai* y Selecta Visión se quedó más rezagada alucinándonos con sus icero novedades! En lo referente a las actividades, se cumplió con lo previsto (calculad 30 minutos de retraso por cada acto, es decir, lo normal). Eso sí, las mesas redondas apostaron por temas más interesantes y originales que de costumbre, y volvimos a disfrutar de Jaime Rodríguez y su característico humor. Las proyecciones tuvieron buena acogida, destacando la película de *Utena* que arrasó sobre todo por la expectación del público local, y *Crayon Shin-chan* que recemos por que se traduzca a la lengua de Cervantes algún día.

Hubo concurso de *Tekken Tag Tournament* para PS2 y también tuvimos la simpática Ginkana de *Detective Conan* promovida por Manga Films. La Escuela de Cómic Josó volvió a impartir clases a los más interesados y la biblioteca sirvió de lugar de descanso para aquellos que quisieran ojear viejas revistas de manga japonesas de esas que en la vida encontrarás en tu tienda especializada. El concurso de karaoke de nuevo no dejó indiferente a nadie (salvo al bendito colectivo de sordomudos) y el de cosplay volvió a ser el alma de la fiesta gracias al clásico Lázaro Muñoz y al buen nivel de los participantes. Al final, el primer clasificado por aclamación popular fue un muy currado EVA-01 que podéis ver en las fotos.

Que faltasen autores invitados (¡Ah, Mikimoto-San!) no ayudó mucho, la verdad; ni siquiera uno de esos desconocidos como Masamí Tsuda o Shingo Araki, que por el simple hecho de ser japoneses te picaban a pedirle una firma. Y eso que se había hablado de



En las fotos podemos ver a Cels Piñol, Jaime Rodríguez, Lázaro Muñoz, una chica gato, y a gran parte del elenco de redactores de esta revista.

las entradas también incluyó a los personajes del cartel en sintonía con esta idea.

M: ¿Qué técnica empleaste para colorearlo?

K: En principio lo coloreé como un cel, con una transparencia y acrílicos, pero después de 5 días de trabajo intensivo, lo rechazaron porque tenía los colores muy oscuros. Para la segunda vez, decidí hacerlo con rotuladores, que son más fáciles y rápidos de trabajar y con los que se puede graduar mejor los colores. Con ellos y con lápices de colores trabajé las figuras, para después recortarlas y pegarlas sobre un fondo hecho a acrílico y rotuladores. Luego le metí unos toques de aerógrafo y gouache blanco.

M: Y tras esto, ¿cuáles son tus próximos proyectos?

K: De momento seguir haciendo cosas para las revistas habituales. También estoy preparando ilustraciones para un libro de

inglés, un cómic para Amaniaco que saldrá para Junio titulado *Underground Love*, alguna que otra cosa para mi fanzine y un par de proyectos más aún por confirmar. ¡Ah! Y lo que se me ofrezca, que estoy abierto a todo...

M: ¿Insinúas algo?

K: ¡No, no! ¡Nada! (risas)

M: Je, je... demasiado tarde. Vete preparando, porque soy muy exigente con las fechas de entrega.

K: Eso no me preocupa. Para cuando acabe contigo comerás de la palma de mi mano. (más risas)

M: Bueno, volviendo al tema, ¿Qué te pareció el Salón?

K: Pues a pesar de haber estado ya en anteriores salones, siempre veo lo mismo: gente, gente y más gente. Esta vez,

además de haber gente, yo creo que vi aún más gente, que ya es decir, sobre todo a pesar de no contar con la presencia de un

autor japonés. Según tengo entendido ha habido una asistencia superior a la esperada... Lo que sí se notó es que había gente nueva, así que parece que lo de *Pokémon* y *Digimon* va a traer más cola de las esperada, y eso es muy bueno.

LÁZARO MUÑOZ

M: Bueno, cuéntanos algo de ti mismo

Lázaro Muñoz: Pues... No queda mucho que decir. Básicamente lo que todo el mundo sabe ya, que soy el sueño de toda chica y la pesadilla de cualquier chico (risas).

M: Ya será menos; quien mucho presume...

L: ¡Calla madito! ¡He de mantener "la leyenda"! (continúa el cachondeo)

M: Venga va, ¿y tu opinión sobre el salón?

L: Pues que sigue siendo la mejor cita del país para los fans del manganime. Tiene de todo: karaoke, cosplay, proyecciones,



Wataru Yoshizumi, Chiho Saito y algunos de los miembros de Be-Papas (los de *Utena*), pero al final no salieron las cuentas y nos quedamos a dos velas. Con esto y el gran espacio que permaneció sin utilizarse al no haber ningún tipo de exposición, el Salón presentaba en las horas más flojas un aspecto desolador.

Nuevamente fue el entusiasmo propio de los otakus (que cada año parece más joven) el que levantó el acto, convirtiendo una vez más el sábado en una auténtica fiesta de principio a fin. Eso sí, en favor de Ficomic hay que decir que lo de regalar un manga con la entrada, y que ésta fuese más barata, estuvo bastante bien.

Y nada más, salvo mencionar que, como siempre, lo mejor fue el encontrarnos de nuevo con todos los amigos que uno va haciendo por toda España, y lo bien que nos lo pasamos con ellos. Para eso, cualquier excusa es buena.

mesas redondas, mucha gente, posibilidad de reencuentro con amigos... Es genial. Aunque, eso sí, este año en lugar de pensar que la cosa iba a mejor me ha dado la impresión de ir a peor, más vale que la organización se espabile y no se duerma en los laureles o esto puede decaer muy deprisa.

M: ¿Y algo que decir dada tu privilegiada posición como maestro de ceremonias?
L: Pues que la gente es bastante enrollada. Por ejemplo, mi primer año de Ryo Saeba casi no me lo creía, he perdido la cuenta de las faldas que levanté, y las chicas se lo tomaban a bien y me seguían el juego, cuando en cualquier otra situación probablemente me hubiesen matado. También es cierto que quizá a mí se me permitan más cosas que a otros dada mi situación, pero vamos, el ambiente creo que es general; por ejemplo, es fácil que si vas de algún personaje y ves a alguien que

tiene relación y te montas una película la otra persona te siga. Es algo que me parece gratificante, el ver cómo tanta gente va de buen rollo y en plan de colegueo aun sin conocerse de nada.

Por supuesto, también hay ovejas negras, y yo estoy convencido de algún día vamos a tener un disgusto cuando a algún tarado se le vaya algo de las manos, pero eso supongo que es inevitable. Pero ya digo, en general me quedo con el buen ambiente y la facilidad para "ser amiguitos".

M: ¿Alguna anécdota?

L: Pues... no sé, este año ha sido menos prolífico que los anteriores en ese aspecto (snif), así de pronto sólo recuerdo dos. La primera fueron dos chicas, una que quería un autógrafo y otra que quería una foto, que llegaron a la vez, y en lugar de esperar un poco a las dos les dio por decir que ellas primero, yo no veas, colega, sacaron las uñas y ya iban a tirarse de los pelos cuando

más o menos se apañó el asunto. La otra la protagonizó una chica que iba con un micro y un amigo de cámara haciendo entrevistas, que me paró y me hizo una sin saber quién era, y que luego cuando se lo dijeron me vino toda desconsolada a decirme muchas más cosas.

Ya sé que no son especialmente divertidas, y que son mejores otras de otros años (como un derrape que hice (de Ryo Saeba) justo delante de toda una panda de sailors. Quedó genial, yo deslizándome de rodillas y por tanto pasando la cabeza justo por debajo de sus faldas al tiempo que ellas iban una a una encogiéndose y tapándose. Ya digo, quedó de película, pero creo que nadie lo grabó (normal, suele ocurrir cuando las cosas surgen espontáneamente)), pero ya digo que, desgraciadamente, este año ha sido menos prolífico (así que ya sabéis, el año que viene quiero muuuucho más).

VANDREAD

¡Se desata la batalla de los géneros!

■ Texto por Miguel Michán [EM3] | gainax-owner@egroups.com

Dado que hemos podido ver los primeros episodios de esta nueva serie del estudio Gonzo (autores de *Gate Keepers* o de la recién llegada a nuestro país, *Ao no roku go -Blue Submarine No.6-*) estamos en situación de establecer el primer contacto con la misma. Y no os preocupéis si os sabe a poco, que pronto ampliaremos información.

Vandread comenzó su andadura el pasado 2 de Octubre en el canal 5 de la plataforma WoWoW a razón de un episodio semanal (como todos, vamos). Su argumento se constituye principalmente por la idea de que en el centro de la galaxia existen dos planetas en los que los hombres y las mujeres viven cada uno por su lado como si de especies diferentes se tratase. Cada una de estas dos civilizaciones posee sus propias costumbres, tecnología y objetivos,

encontrándose actualmente enzarzados en una guerra sin visos de un desenlace cercano.

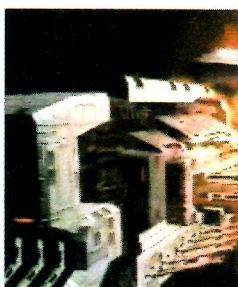
Pero hoy no es un día cualquiera dentro de este enfrentamiento; hoy es el día en el que los hombres se

pondrán por delante de esos temibles engendros (no es coña, en una especie de anuncio propagandístico de la

facción masculina, vemos cómo pintan a las mujeres como los clásicos

demonios japoneses). Los Van, una nueva clase de mechas más rápidos y

letales es presentada a las tropas mientras Hibiki Tokai, un joven pirata espacial, se infiltra en sus instalaciones para hacerse con uno de ellos. Sin embargo, algo escapa a sus planes: la nave nodriza en la que se encuentran los mechas despegas del planeta Taraaku (el de los hombres) con destino al planeta Mejeeru (el de las mujeres). Y para colmo, es descubierto por los soldados al abrirse las puertas para presentar los robots a éstos, siendo capturado y puesto bajo vigilancia en una celda. Repentinamente, la nave es atacada por la otra facción, que aprovechando el factor sorpresa logran



El humor es constante

dañarla e infiltrarse en ella. Dado que los hombres estaban todavía poniéndose los monos de combate, las mujeres logran apresarlos a todos. O eso creen, porque Hibiki, gracias al descontrol general, consigue liberarse de su encierro corriendo de nuevo hasta el mecha que trataba de robar. En su camino, uno de los mechas enemigos conocidos como Dread se estrella, derribándolo al suelo. Al recobrar el sentido descubre que tiene algo encima... algo redondito y blandito que no logra reconocer al tacto. Entonces, esta extraña prominencia anatómica se descubre como el pecho de Dita Liebely, una joven aprendiz que se emociona al ver a un "h o m b r e" de verdad. Hibiki huye ante el extraño comportamiento de la chica, pero ésta no cesa en su intento de aprender más sobre él.

Entonces, el centro de mando de los hombres da la orden de destruir su propia nave (¡antes la muerte que la rendición!) y cuando Hibiki, Dita y los demás tratan de huir una misteriosa luz lo envuelve todo. Los misiles alcanzan su objetivo, pero cuando la explosión se desvanece, algo raro ha sucedido. Ahora, los Van y los Dread pueden fusionarse creando el poderoso mecha Vandread. Sencillo, ¿verdad?

animación excelente con un uso del ordenador que está a la altura (esperad a ver los efectos de luces, explosiones, nieblas...); dirección más que notable del veterano Mahiro Maeda (Blue Submarine No.6) y diseño de personajes algo extraño pero resultón. Por cierto, en referencia a esto, comentar que han prometido incluir un total de "150 preciosas chicas" diferentes para cuando termine la serie, por lo que, chicos, ya sabéis cuál es vuestro anime.

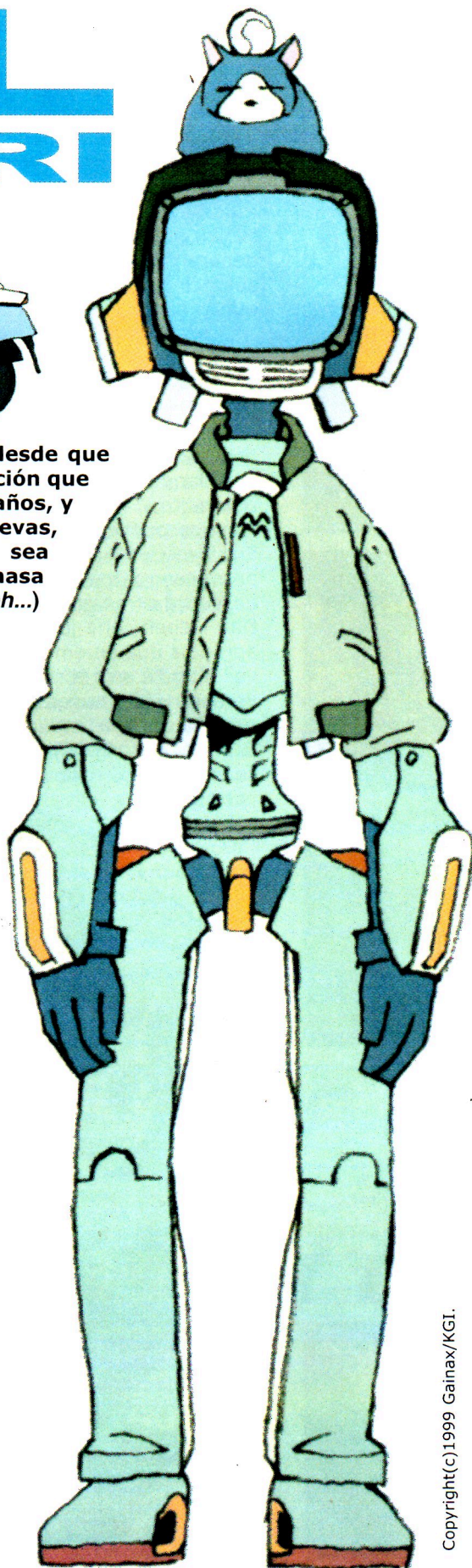
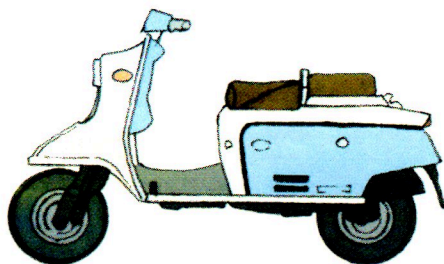
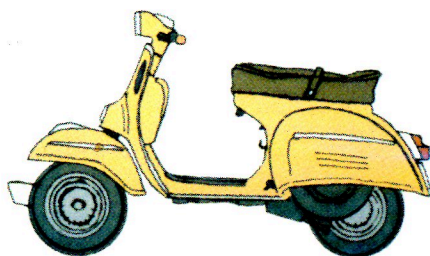
PRIMERA IMPRESIÓN

Nuestra primera impresión ha sido muy positiva. *Vandread* no sólo parece cumplir las expectativas, sino que en algunos casos las supera. Una historia muy atractiva que dará mucho juego con un montón de situaciones comprometidas (ya veréis la cantidad de "contactos" que logra hacer Hibiki con los pechos de sus nuevas compañeras);



FLCL

FURI-KURI



La primera serie de OVAs que ha realizado el estudio Gainax desde que lanzó *Otaku no Video* casi una década atrás. Un título de renovación que nos ha permitido ver hasta dónde han mejorado en los últimos años, y de lo que son capaces sus nuevas promesas. Nuevas y no tan nuevas, porque aunque Kazuya Tsurumaki (*Evangelion* y *Kare-Kano*) sea quien la dirige, hay que decir que se nota el toque de Hiromasa Ogura (*Honheamise*, *Ghost in the Shell*, *Ninja Scroll*, *Patlabor*, *Jin-roh...*) en la dirección artística.

Con un total de seis OVAs y la realización de una película en mente, se desmarca de sus competidores en Japón, siendo un éxito absoluto. Técnica y visualmente innovadora, a FLCL sí que se le puede colgar la, muchas veces utilizada a la ligera, etiqueta de "anime del próximo milenio" (aunque lo más correcto sea decir "del milenio que nos toca"), y debería de ser un ejemplo a seguir. El uso que se hace de la animación 3D como nunca antes se había visto (bueno, tal vez en *Futurama*), unido a una dirección y disposición de cámaras sencillamente audaz hacen que nos preguntemos por qué no se había hecho antes así.

La banda sonora por su parte no desmerece al conjunto en absoluto ya que es realmente buena (siempre y cuando te guste el j-pop, claro). En especial destacar el tema del ending, *Ride on Shooting Star*, del grupo The Pillows así como *Hybrid Rainbow* que es de lo mejor que he escuchado nunca, o *Little Búster* e *Instant Music* que tampoco están nada mal.

POR EL MOMENTO

He visto las cuatro primeras OVAs (las dos restantes aún no han salido a la venta) con subtítulos en inglés gracias a que los chicos de Gainax también se han acordado del mercado internacional y han incluido este extra en sus DVDs. Pese a esto, me avergüenza decir que aún no me he enterado de qué es lo que pasa realmente y mucho me temo que hasta que no vea las dos últimas OVAs me voy a quedar así. En cualquier caso, allá voy... El protagonista es Naota Nandaba, un chico de doce años que pese a ser muy inteligente se comporta como un idiota cuando tiene delante a Mamimi Samejima, la novia de su hermano mayor. Es como si ella tratase de seducirlo (frotar sus pechos contra la espalda del chico, morderle la oreja o abrazarlo cuando están tumbados no me parece muy normal) a lo que Naota no sabe muy bien cómo responder. Un día, mientras están hablando precisamente de



este tema, irrumpe en la escena una extraña mujer. Ésta se dirige hacia donde está Naota a toda velocidad sobre una anticuada Vespa y blandiendo una guitarra amenazadoramente. Naota se queda paralizado y es brutalmente atropellado por la moto. Entonces, a Haruko, la conductora suicida, no se le ocurre otra cosa que darle un beso para revivirlo ante la sorprendida Mamimi, y lo cierto es que funciona. Sin embargo, tan pronto parece medianamente recuperado, le asesta un tremendo golpe en la cabeza con la guitarra. Por lo visto, está comprobando si se trata de la persona que busca.

A partir de ese momento, la vida de nuestro protagonista cambia por completo. Donde debería de tener un simple chichón le sale una especie de cuerno que desaparece cuando lo aprieta. Haruko comienza a vivir en su casa,

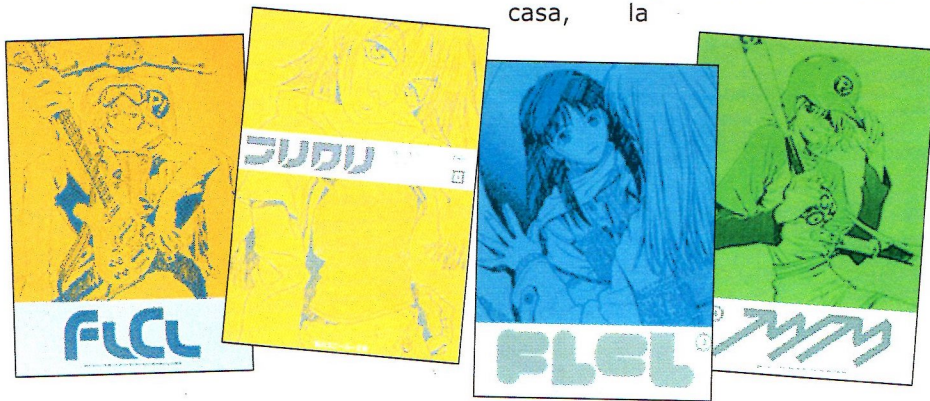
donde parecen ignorar el hecho de que fue ella quién lo atropelló. Para colmo, en su clase se ríen de él por el estúpido parche que lleva en la frente (para evitar que aparezca el cuerno). Y más tarde, por la noche, cuando parecía que iba a aclarar las cosas con Mamimi, va ésta y se desmaya mientras que a él le da una terrible punzada en la cabeza. El cuerno sale de nuevo a la luz más grande aún, y al instante, todo un robot entero sale de la cabeza de Naota. Algo, un brazo de otro robot, intenta evitar que Kanchi (así se llama el robot) salga al exterior, pero éste lo arranca de cuajo logrando su objetivo. Es entonces cuando se libra una increíble batalla entre Kanchi y el tozudo brazo robótico, que culmina con la victoria del primero. ¿Cómo puede salir un robot de la frente de un chico? ¿Qué relación tiene con todo la

Planta Médica Mecanizada que hay en la ciudad, en la que saltan todas las alarmas cada vez que se produce un fenómeno de estas características? ¿Por qué Kanchi actúa como si fuese el hermano del protagonista, el cual no aparece por ningún lado? Son preguntas que todavía no puedo responder, y que aunque pudiese no haría. ¿Qué pasa? ¿Es que no queréis descubrirlo por vosotros mismos?

PELOTEO FINAL

No son pocos los artículos que he escrito sobre este anime, pero la conclusión es siempre la misma: no lo termino de entender pero me encanta. Y pocas veces me ha dado tanta alegría descubrir que un anime va a ser editado en nuestro país. ¿Cuándo? El año que viene. ¿Por quién? Leed Shirase y cuando nos dejen os lo diremos. Esta vez, han dado en el clavo.

Como puedes ver, en cada OVA varían el diseño del título.



INU-YASHA

¡Por fin en Anime!

■ Texto por Juan C. Noguerras [Noguiraki]

Después de la increíble espera, *Inu-Yasha*, la última historia larga de la célebre Rumiko Takahashi, ha sido adaptada al anime en forma de serie de TV. Hasta ahora, sólo existía un corto promocional de escasos segundos estrenados junto a la primera película de Detective Conan (la de 1997).

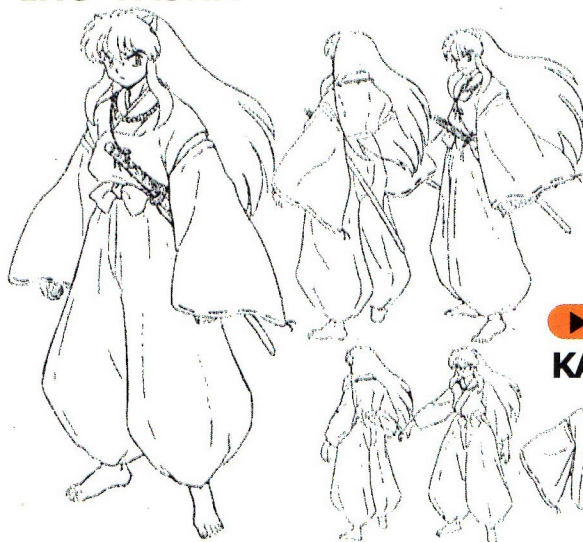
La serie comenzó a emitirse el pasado 16 de octubre y la podemos ver (es un decir) en los canales TV Network y Yomiuri TV (siendo presentada anteriormente el día 14 en un especial de TV que contó con la participación de sus dobladores y una retrospectiva de las anteriores series de Rumiko), en sustitución de *Kindaichi Shonen no Jikenbo* y se seguirá emitiendo los lunes a las 19:00, justo antes de *Detective Conan*. En principio no tiene un número prefijado de episodios, en contra de la tendencia actual, por lo que su duración dependerá de su éxito (que si es similar al de *Lum*, *Maison Ikkoku* o *Ranma ½*, tenemos *Inu-Yasha* para rato).

¿QUIÉN ESTÁ DETRÁS DE ESTO?

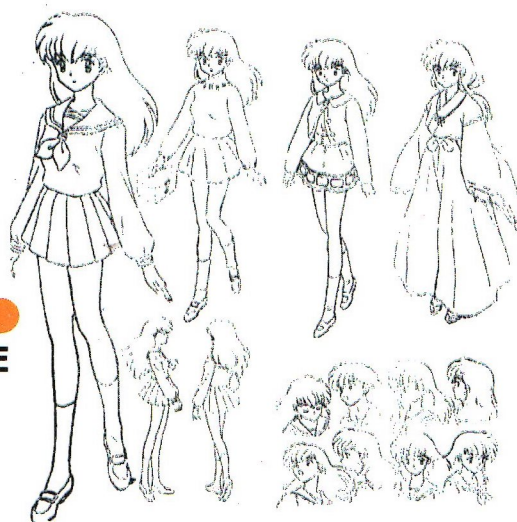
Pues una productora veterana aunque novata en lo que se refiere a la Sra. Takahashi: Sunrise (parece que el anterior estudio encargado de sus adaptaciones, Kitty Films, ha desaparecido, aunque esto no lo tengo confirmado al 100%). La dirección corre a cargo de Masashi Ikeda, el diseño de personajes lo realiza Yoshihito Hishimura (muy fiel al original y con ciertas influencias de Atsuko Nakajima, la de *Ranma*), y la

música es de Yota Tsuruoka. En cuanto a los temas vocales, el opening (Change the world!) lo compone V6 y el ending (My Will) es del nuevo grupo Dream, y ambos se pueden enmarcar dentro del J-Pop "animero" más convencional. El resultado, aunque sea un poco pronto para valorarlo, pues ya se sabe de los altibajos de calidad de las series largas, es un título muy correcto a nivel técnico aunque nada rompedor, con una animación fluida cuando se requiere, pero de tonos y colores algo apagados en mi opinión. Como curiosidad, *Inu-Yasha* posee la misma voz que *Ranma-Kun* (Kappei Yamaguchi), mientras que la de Kagome es menos conocida (Satsuki Yukiro).





▶
KAGOME



EL ARGUMENTO

Es el mismo del manga: cuenta las aventuras de Kagome, una chica de 15 años reencarnación de una antigua sacerdotisa llamada Kikyo, junto a Inu-Yasha, un ser mitad demonio-perro, mitad humano, en busca de los trozos de la Shikon no Tama, una pequeña joya de grandes poderes mágicos, a través de viajes en el tiempo en los que se enfrentan a monstruosos enemigos y conocen a valiosos y carismáticos aliados. Una historia que se aleja del cliché de Rumiko de alocada comedia estudiantil y nos ofrece una narración más seria y casi sin capítulos autoconclusivos.

Como los planteamientos no sean muy originales (eso de que un chico libere demonio sediento de sangre ya lo inventó Kazuhiro Fujita en *Ushio to Tora* para después ser reutilizado en *Tenchi Muyo!*), ya que esto es una historia de Rumiko y ha de haber algo de romance, pues cambiemos al chico por una adorable jovencita para que no dé mal rollo el ver una bonita relación zoofílica-homosexual).

Rumiko consigue que la trama se haga interesante y se convierta en un éxito de ventas. Su grafismo, además, ha mejorado mucho con respecto a lo que ya hemos visto por aquí (aunque como muchos mangakas, clone continuamente a sus personajes: Inu-Yasha es un Ryoga disfrazado y Kagome una Akane con pelo largo, por poner unos ejemplos). Todo esto se ve reflejado en el anime, aunque el humor característico de Rumiko aún no esté muy bien adaptado en mi opinión.

Puede que alguien recuerde que *Inu-Yasha* formó parte hace tiempo de los planes editoriales de Planeta, pero con la cancelación de *Ranma ½* todo se fue al garete. Si aún queda alguien que quiera verlo publicado, ahora que Jaime Rodríguez se está



pensando darle una segunda (u octava) oportunidad a Ranma, escribid dando vuestro apoyo a estas dos series, que aunque parezca que no, cuenta (es muy fácil quejarse a la pared o a tu amigo friki más cercano y no mover un dedo, lo difícil es lo otro). Los que se conformen con el anime, que busquen por Internet, que los fansubs americanos ya le están metiendo mano.



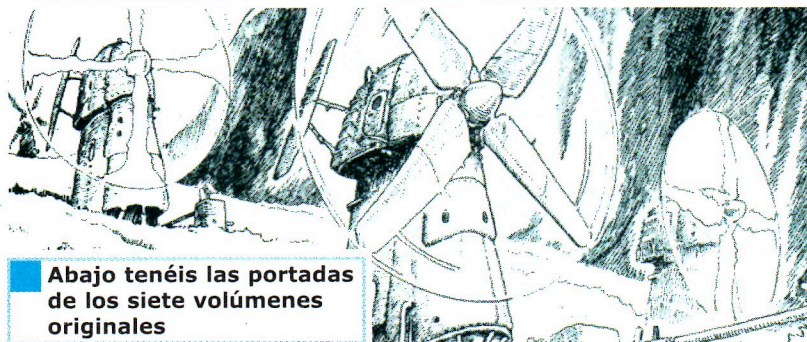
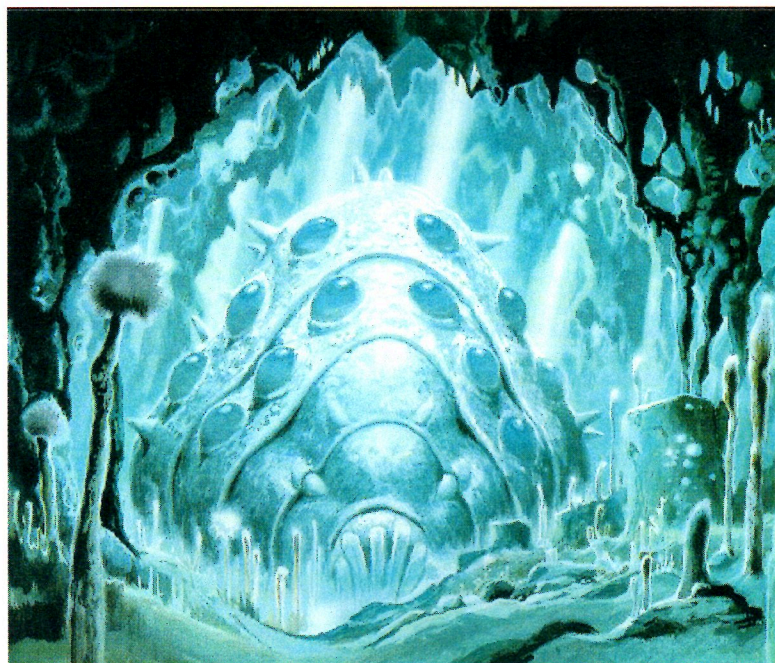
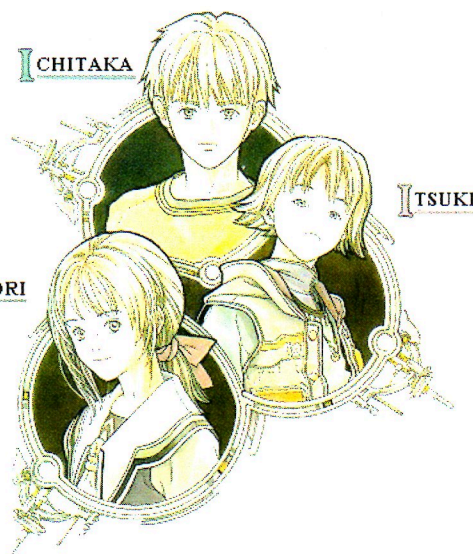
Rumiko será una gran mangaka, pero también es fea como ella sola

I'S AL COMPLETO ¿ALGUIEN LO DUDABA?

Confirmado, *I's* concluirá en el número 32, coincidiendo con el tomo 15 japonés que contiene el final de la serie. Siendo el título más vendido de toda la línea manga (con la obvia excepción de *Dragon Ball*, of course), ya tenemos otra serie que llega hasta

el final. No, si va a resultar que el manga en España no va tan mal. Lo que está claro es que todo lo que lleve en la portada el nombre de Masakatsu Katsura vende. Lo cual nos plantea una serie de dudas. La primera es a qué están esperando para editar su

libro de ilustraciones, el 4C. Y la segunda, cuántos editores rabiosos deben de estar ahora mismo fustigando con sus látigos al exitoso autor para que se ponga a trabajar en una nueva serie. En cualquier caso, os mantendremos informados.



Abajo tenéis las portadas de los siete volúmenes originales

NAUSICÄA ATERRIZARÁ EN MAYO

A pesar de las pocas novedades aparecidas en el Salón, Planeta-DeAgostini parece querer resarcirse en la próxima edición del Salón del Cómic de Mayo. Tras ocho años de duras negociaciones (iniciadas por Juanjo Sarto, el primer editor de manga de Planeta), Jaime Rodríguez es quien finalmente se ha llevado el gato al agua. Ha sido un proceso largo y tedioso, que casi nos ha hecho pensar en algún tipo de extraña obsesión contra nosotros del señor Miyazaki (pues parece que la negativa venía directamente de él). Serán siete tomos con los que prometen mantener la fidelidad con respecto a la edición original japonesa. *Nausicäa* es el único manga largo de Hayao Miyazaki y como no triunfe ya nos vemos a

Jaime Rodríguez subido a un campanario con un fusil de francotirador. *Nausicäa* es una historia ecologista como pocas, que narra la lucha de una joven por salvar a su pueblo de la destrucción y la locura del hombre. Situada en un futuro distante donde todo indicio de la civilización que conocemos ha sido barrido de la faz de la tierra, descubrimos como los insectos van extendiendo sus dominios. Por cierto, en Japón (donde se han vendido más de diez millones de ejemplares) se publicó en el Tokuma Shoten, desde Junio de 1983 hasta Enero de 1995, cuando apareció el séptimo y último tomo (que por ser el último, también tubo más páginas: 223 frente las 136 de rigor, y fue más caro).



GLENAT

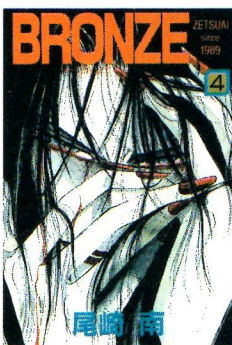
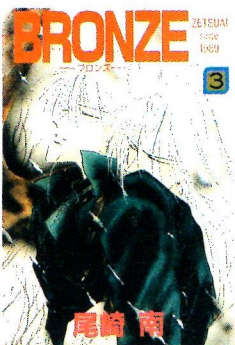
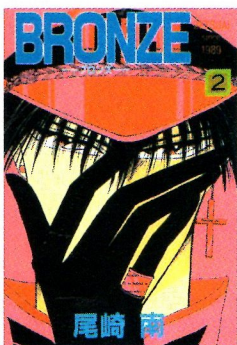
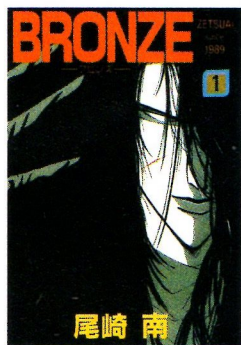
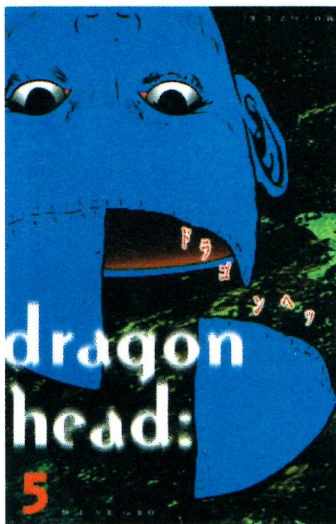
APUESTA FUERTE POR EL MANGA

La conclusión de la presentación de novedades que la editorial de origen francés hizo en el Salón del Manga, fue clara: mientras todos los demás reducen sus líneas de manga, Glénat va a más. Afirman contar con muy buenas ventas, y las pruebas que nos dan los respaldan.

De este modo, sabemos ya que entre sus próximos lanzamientos encontramos *Blame!*, un manga de Nihei Tsutomu del que ya han aparecido cuatro tomos recopilatorios en Japón y que comentamos en este mismo número de la revista. *Dragon Head* de Mochizuki Minetaro, que entrará en sustitución de *Noritaka* (que, recordemos, serán 18 tomos). Y finalmente, *Bronze*, el manga yaoi de Minami Ozaki que muchas esperaban

(¿habrá un rinconcito para el yaoi en España?). Se a optado por editar antes *Bronze* que su primera parte, *Zetsuai 1989*, debido a la presencia en la misma de símbolos "nazis" (en realidad, la esvástica es un símbolo budista, sin ninguna connotación racista). Por esto, se ha optado por anteponer la edición de *Bronze*, y si este tiene éxito, seguir con *Zetsuai 1989*.

También se ha confirmado la salida de dos nuevos art-books de *Sailor Moon* (Naoko Takeuchi), uno en Febrero y otro en Mayo para el Salón del Cómic. Dani Barbero (coordinador editorial de Glénat España) ha comunicado al respecto su intención de mantener esta línea, prosiguiendo con los dos art-books que restarían por sacar de esta serie.



CONTINUACIONES

BONITA PALABRA

Sí señor, una palabra muy bonita que no estamos acostumbrados a ver asociada a las ediciones de manga de nuestro país. ¿Llegaremos a escuchar esta palabra con regularidad? Ya veremos. Por lo pronto, tenemos datos de Planeta-DeAgostini al respecto: De la última oleada de

novedades de la editorial, *Eden* parece haber sido la de mayor éxito, planeándose una segunda parte en cuanto haya suficiente material y se encuentre un buen punto donde terminar la segunda miniserie de números. En España se han publicado tres tomos, mientras que el cuarto

acaba de aparecer en Japón. *Eden* es una excelente historia futurista con grandes dosis de dramatismo y realismo, del poco conocido por estos lares Hiroki Endo. A la espera de las cifras de ventas totales, no se ha hablado aún de una segunda parte de *Arms*, pero no es improbable.

BREVES

▶ Tras su paso por el Tokio International Film Festival del que os hablamos el mes pasado, la película dirigida por Hideaki Anno, *Shiki-jitsu (Ritual)*, ha sido galardonada con el premio a la mejor contribución artística. La película está basada en una novela de Ayako Fujitani.

▶ Según declaró Dani Barbero, coordinador editorial de Glénat España, en una entrevista de un conocido programa de radio, se están planteando editar más material de *Versión* aunque en otro formato. Hay otro título en el que también están interesados, su nombre es *Partisan*, del que ya ampliaremos información.

▶ *Adolf* va bien. Tampoco es para tirar cohetes, pero va tirando bien. Por este motivo, Planeta se plantea editar algún otro título de Osamu Tezuka, aunque de momento no sabemos cuál. Se habla de *Buda* o *Hi no Tori*, pero al ser obras muy extensas, tienen un poco -y mucho- miedo.

▶ El día 30 del mes pasado se anunció en una rueda de prensa el desarrollo de la cuarta película de Pokémon, titulada algo así como "El encuentro que excede el tiempo". La película, que estará dirigida por Kunihiro Yuyama, se estrenará en Japón el 7 de Julio.

▶ El famoso webzine de manganime EX (al que pertenece uno de nuestros colaboradores), ha preparado el lanzamiento de un nuevo proyecto para celebrar su cuarto aniversario. Se trata de un calendario con ilustraciones cedidas por Yoshitaka Amano (*Vampire Hunter D*, *Final Fantasy*, *Hero...*) debido a que todos los beneficios serán donados.

▶ Y nosotros que creíamos haberlo visto todo. Siguiendo el ejemplo de la ABNO (Asociación Busco Novia Otaku), los americanos van y lo multiplican por diez. En la web www.anime+love.com encontramos una especie de agencia de contacto para otakus. ¡Ah! Y no discriminan a nadie sea de donde sea por lo que ya sabéis, gentes faltas de amor.

▶ La prestigiosa editorial japonesa Kodansha se ha unido a la iniciativa de Newtype de abrirse a nuevos mercados a través de la lengua inglesa. Para ello presentará en breve la página web www.kodanclub.com que facilitará las cosas bastante a todos los aficionados al manga que no entienden ni papa de japonés.

Are you ready for Nitro? NITRO RADIO SHOW

En el salón del manga pudimos asistir a la entrañable presentación –por decirlo de algún modo– de Nitro, un nuevo programa de radio de Onda Cero-Radio Salud (en Barcelona, el 89.1 FM). Según sus propias palabras (y así descanso yo un poquito, que falta me hace), “Olvidaremos los monólogos inacabables, las críticas especializadas que nunca consiguen conectar con el público, las tertulias agotadoras... NITRO será un SHOW, será un programa rápido, inundado de música, con continuas subidas de ritmo, formalmente muy elaborado, con cortes de voz, sonido, apto para todas las edades pero sólo recomendable para los que quieran disfrutar de una verdadera montaña rusa radiofónica”.

¿Y de qué va esto? Pues de cómics, manganime, cine fantástico, música, rol... Es decir, de todo lo que os gusta (y que normalmente iba asociada a algún asesinato cuando se nombraba en los medios de comunicación, hasta ahora).

Presentado por Alex Salgado y Jordi Tuñón, dos chicos con los que ya hablaremos muy seriamente y que se lo están curando a base de bien, Nitro se emite todos los miércoles de ocho y media a nueve, y también está disponible por Internet en su web, www.nitroshow.com (y si las conversaciones de Lázaro con ellos llegan a buen término – todo parece indicar que así será– podréis encontrar el programa dentro del CD).

En el primer programa (el del día 15 del mes pasado) contaron con la presencia de Cels Piñol, que gustó en hablar de cosillas como Fanhunter, el Salón, sus rencillas con Antonio Martín... También enlazaron telefónicamente con Jaime Rodríguez, que hizo lo propio. Y en el siguiente, que nos ha dado tiempo a oír justo antes de escribir esto (el del día 29), acudió Jordi Burgues (el amo y señor de la nueva tienda Norma que ha abierto en Barcelona).



RESURRECCIONES DEL TODO INESPERADAS



saldrían como *Bastard*, a número por Salón). La noticia (a pesar de ser tan sólo una posibilidad), no deja de ser fantástica y es la ocasión perfecta para el otaku español de reconciliarse con la genial Rumiko Takahashi, pues bien puede ser la última oportunidad que se le dé a esta obra.

Pero no todo podía ser bueno. Entre las

próximas bajas se encuentra la magistral, divertida y fresca *One Piece*, de Eiichiro Oda (¿se nota que me encanta?), que corta como se venía rumoreando en el número 17 por falta de ventas. Una verdadera pena, pues este manga de piratas es uno de los mejores de los que se venían publicando últimamente.

¡Detective Conan no ha muerto! Al tiempo que se presentaba el anime por parte de Manga Films, Jaime Rodríguez nos confirmó estar preparando la tercera miniserie del pequeño detective, esta vez formada por 9 tomos. Más información de este anime en el interior de la revista. Por otra parte, se están planteando la posibilidad de continuar *Ranma ½*, esta vez en forma de miniseries de uno o dos números (dependiendo del formato, Biblioteca Manga o Tomo) con periodicidad semestral (vamos, que



Lo más nuevo de Gatchaman

¿Alguien recuerda la clásica Comando G? Pues Tatsunoko le ha dado un lavado de cara y ha sacado una serie de OVAs de *Gatchaman*. Nuevo diseño de personajes (bastante fiel al original). Es el año 2066 y una complicada política internacional ha propiciado el resurgir de la guerra fría. Mientras tanto, la organización secreta Gallactor pretende aprovecharse de esta situación a favor de sus megalómanos planes y a no ser que el equipo ninja

científico, Gatchaman, logre detenerlos, así será. La animación parece bastante espectacular, con unos efectos visuales y sonoros muy conseguidos. Si queréis verlo, en el CD incluimos un trailer.



No sé vosotros, pero aquí nos morimos de ganas por verlo

BAKUCHIKU en C:

Ahora una noticia que nos han pasado los amigos de Minami. Canal C: (de Canal Satélite) ha estrenado un nuevo programa expresamente pensado para vosotros. Se llama Bakuchiku (el nombre manda huevos), y en él tiene cabida todo lo

concerniente al mundo del manga y sus derivados: animación, videojuegos, merchandising, Internet, publicaciones, eventos. Bakuchiku pretende ser la mejor referencia televisiva para el aficionado español a este universo de fantasías japonesas

(teniendo en cuenta que sólo compite con el Octavo Pasajero de Vía Digital...). Reseñarán las novedades aparecidas en nuestro país así como lo mejorcito de ahí fuera. La periodicidad es su peor baza puesto que 25 minutos al mes no dan para mucho.

¿NORMA SE ESPABILA? No me lo puedo creer

Norma ha anunciado que además de las continuaciones de sus series *Lodoss War: Deedlit Story* (Ryo Mizuno y Stesuko Yonehama) y *Macross 7 Trash* (Haruhiko Mikimoto) editará en los próximos meses dos nuevos títulos en la línea manga: *Himiko-Den* y *Ranto*. El primero es un manga basado en el videojuego para Playstation del mismo nombre (del cual también existe un anime) en el que dos jóvenes estudiantes de instituto, Himejima Himiko y Masahiko Kutani, son transportados al reino de Yamataikoku. Por su parte, Satoru Akahori y Hitoshi Okuda nos narrarán las peripecias de *Ranto*, conocido como el detective Ying Yang, que utilizará su deductiva y sus conocimientos místicos para resolver todo tipo de casos.



BREVES

El año que viene verá la luz la versión animada del manga de Clamp *Angelic Layer*, que se publica desde hace poco en el Kadokawa Shoten. Con esto, ya tenemos dos nuevos animes de estas autoras (recordemos que el mes pasado anunciamos el anime de X).

Bandai Visual se encuentra trabajando en un nuevo anime que comenzará su andadura el día nueve de enero. Su nombre es *Earth Defense Family* y se centra en la típica familia japonesa al borde del colapso matrimonial. Un misterioso fax donde pone "Defended la Tierra" llega a su casa, y al poco tiempo, un misterioso objeto se estrella en las cercanías.

Estamos gestando un proyecto de retransmisión de radio por Internet con una programación totalmente orientada al manganime... Permanece en sintonía.

RECOMENDAMOS

BLAME!

Glenat nos sorprende con este fantástico manga cyberpunk de Nihei Tsutomu del que aparecerán los cuatro tomos recopilados hasta el momento, al precio de costumbre, 1200 ptas. Puede que sea dinero, pero no es caro dada la calidad de la edición.



KACHO OHJI

Un anime diferente, del que os ofrecemos un extenso reportaje en este mismo número de la revista. Editado por Dynamic SK, esta producción de AIC nos vuelve a sorprender con su desparpajo y originalidad. Por cierto, también podéis seguirla por Vía Digital donde la habrá emitido al completo para cuando leáis esto.



LAST ORDER

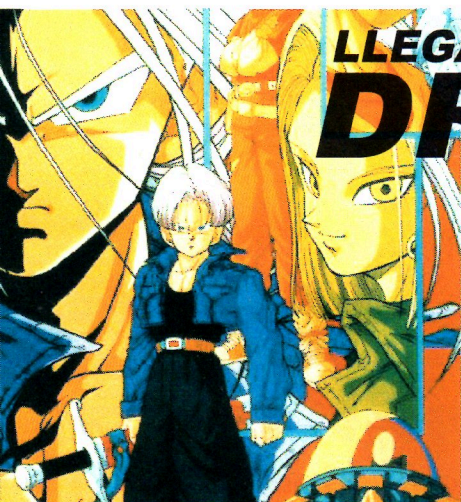
NUEVO MANGA DE ALITA

Este mes comienza su andadura en la revista UltraJump de Shueisha la secuela de *Gunnm* (más conocida por estos lares como *Alita, Ángel de Combate*) titulada *Last Order*.

La historia ampliará el universo de este manga, situándose en el momento en el que Alita es resucitada por Nova en la ciudad de Salem, y tomando como principal escenario la ambientación espacial que ya aparecía

en el juego para la consola Playstation *Gunnm: Memory of the Mars*.

Yukito Kishiro, autor de esta genial obra, escribió un comunicado para los fans de su último manga, *AquaKnight*, disculpándose de interrumpirlo en el tercer tomo para dedicarse a este otro trabajo. Ha comentado que pese a que le gustaría llevar las dos historias a la vez, no le es posible hacerlo mensualmente.



LLEGAN LOS NUEVOS VIDEOJUEGOS DE DRAGON BALL Z

Infogrames, Inc., la multinacional del software de entretenimiento, ha anunciado la adquisición de los derechos de Dragon Ball Z para desarrollar una serie de videojuegos basados en su historia y personajes. Recordemos que esta serie está viviendo actualmente su mayor momento de gloria en los EEUU, con más de un millón y medio de espectadores al día.

Los derechos, que han sido comprados a FUNimation (única ostentadora de las licencias de Dragon Ball, Dragon Ball Z y Dragon Ball GT para su utilización en los EE.UU.).

De los juegos se realizará conversiones a todos los formatos con los que trabaja la compañía, es decir: PC, Dreamcast, Playstation I y II, Gameboy, Nintendo 64, X-Box...

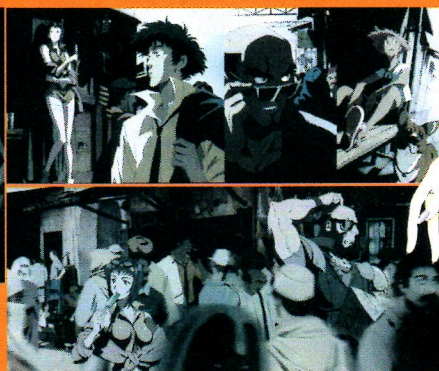
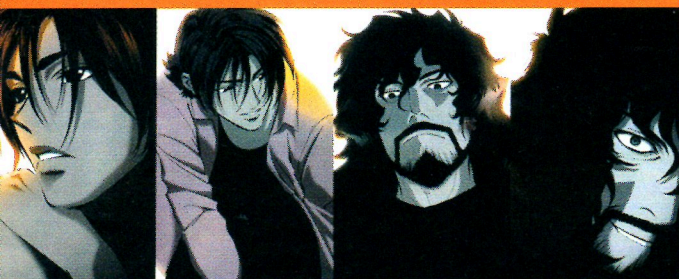
La película de

COWBOY BEBOP

El estudio de animación Sunrise ya ha completado el guión de la película de *Cowboy Bebop*, por lo que a día de hoy la fase de producción ya ha comenzado. Aún no hay una fecha para su estreno en cines, aunque podemos asegurarnos que será en la segunda mitad de este

año. Por ahora sólo sabemos que la historia se sitúa entre los episodios 22 y 23 de la serie de TV; que los nuevos personajes antagonistas son Vincent (un terrorista con un pasado en común con Glen y Vicious) y Electra (una misteriosa chica cuyos intereses son del todo

desconocidos); y que la ambientación podría ser la de un planeta con un clima semidesértico con un gran contraste cultural, dado que el productor y algunos de los miembros del staff estuvieron el pasado mes de Julio en Marruecos. Seguiremos informando.



CARD CAPTOR SAKURA

Hasta en la sopa

El 21 de Febrero saldrá a la venta en Japón el Card Captor Sakura Complete Vocal Collection compuesto por 4 CDs con una recopilación de las canciones vocales de la serie y las películas de *Card Captor Sakura*. Serán 7800 los yenes que habrá que soltar si queremos hacernos con uno, pero para hacer un poco más llevadero este gasto, la ilustración de la caja ha sido realizada por CLAMP en exclusiva para la ocasión. Un poquito antes, el 26 de Diciembre, aparecerá el tercer libro de ilustraciones de Card Captor Sakura del que os ampliaremos información en breve.

Por otro lado, Kodansha se une a la moda de los juegos i-Mode (una especie de WAP -lo de los móviles- sólo que desarrollado por la compañía NTT DoCoMo para Japón) con el lanzamiento de uno de la serie de la cazadora de cartas.



ARGENTOSOMA

LO ÚLTIMO DE SUNRISE



HARIETTO

A mitad del siglo XXI la Tierra es atacada por unas entidades metálicas procedentes del espacio exterior. Las intenciones de estos aliens son desconocidas ya que los intentos de establecer contacto con ellos han sido infructuosos. Además, no parecen seguir ningún tipo de estrategia sino que se limitan a realizar ataques al azar. Mientras tanto, en un laboratorio, Maki (la novia de Takt Kaneshiro, el protagonista) lleva su investigación junto a varios científicos para construir una entidad de metal llamada Frank con los restos de algunos de los invasores. Para su desgracia, al activarse destruye todo el laboratorio matando a Maki en el proceso. Ahora Takt tendrá que enfrentarse a la difícil decisión de vengar la muerte de su amor o intentar utilizar a Frank, la única esperanza del planeta...

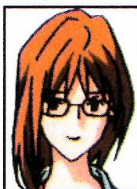
Esta es la historia del anime de Sunrise, cuyo extraño nombre procede del francés (argent - plateado) y el griego (soma - cuerpo de un organismo o sustancia de la inmortalidad). Está dirigido por Kazuyoshi Katayama y combina el género de los mechas con la clásica historia de Frankenstein.



TAKT



NOGUCHI



MAKI



TAKUTO



RECOMENDAMOS

SOMOS CHICOS DE MENTA

Planeta-DeAgostini ha sacado *Somos chicos de menta* (*Mintna bokura*) de Wataru Yoshizumi. Un manga de corte más infantil que sus anteriores obras pero más ingenioso y divertido si cabe. Si te gusta el Shojo no dudes en conseguirlo. Eso sí, que salga en formato grapas (arghh!) es un asco. Y serán 395 Ptas. cada número de un total de 16.



PERFECT BLUE DVD

De forma conjunta al lanzamiento de los DVDs de *Detective Conan* y *Dr. Slump* encontramos este otro título. Calidad digital, audio en español y japonés, subtítulos en castellano y catalán, y algunos extras muy interesantes como el trailer, una entrevista con Satoshi Kon, y el exclusivo "Álbum Secreto" (las fotos que le hicieron desnuda a la pobre protagonista, para el deleite de la facción masculina). Tal vez, las 3495 pesetas sea más de lo que estamos acostumbrados a pagar.



NEOGENESIS EVANGELION #9-10

Nuevas entregas del manga del todopoderoso Yoshiyuki Sadamoto que ahonda aún más en el enrevesado argumento de la serie de mechas de los 90 por excelencia: *Neon Genesis Evangelion*. La verdad es que el precio (750 ptas) no acompaña, siendo éste su principal defecto.



Publicación
para adultos

HENTAI

LA A ENSEÑARTE

Número 8

975 pta. 5,86 €



leone frolo



chic feather

CD y
poster Doble
de regalo

HENTAI

LO QUE HADY SE ATREVIA A ENSEÑARTE

número 8

Intérganos:
Cursafila
Pifore Piffere
Indefensión
En binguitas
Mai Asoli
Rima Sawaguchi

Videos:
Jubón de Japón
La esclava de minerva 2
Parade Parade
Noches de Luna

☒ SIN VIRUS
MAQUETADO POR
MORTON ART & VIBUS
© 2000 MORTON ART & VIBUS
Todos los derechos reservados



NO TE RESISTAS. DEJATE ATRAPAR.

KACHO OHJI

¿El Hard Rock Salva el Espacio?

■ Texto por Miguel Michán [EM3] | gainax-owner@egroups.com

La existencia de una guerra de proporciones galácticas fuera del conocimiento de los seres humanos no es nada nuevo. Tampoco lo es el que, en medio de todo, encontremos a un jovencuelo de aspecto picaresco que, no se sabe muy bien por qué, es la clave para acabar con dichas hostilidades. Y si me apuras, que el talento vital del chico para la batalla sea su habilidad tocando la guitarra, tampoco (¿no recuerdas *Macross 7*?).

Los extraños procesos mentales que llegaron a dilucidar que un chico fuese más decisivo en el combate que todo un ejército con sus sofisticadas armas son del todo desconocidos; pero lo cierto es que a la gente le gusta la idea, porque si no, a ver de dónde han salido los cientos de títulos que explotan esta fórmula. La otra, la de la variante musical, está menos vista; y casi siempre en una misma saga a la que pertenece el anterior ejemplo citado. En cualquier caso, *Kacho Ohji* va más allá. Porque, ¿qué pasaría si nuestro joven e intrépido protagonista fuese un triste y aburrido oficinista de 30 tacos?

Su nombre es Ohji Tanaka; un guitarrista que vio



“Tiene muchas chicas bonitas y una música de primera”

HACHO OHJI

VIDEO



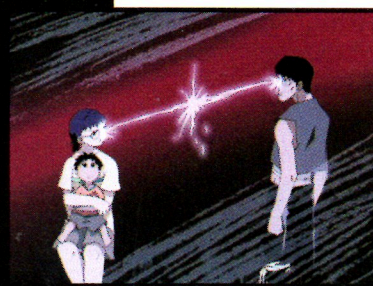
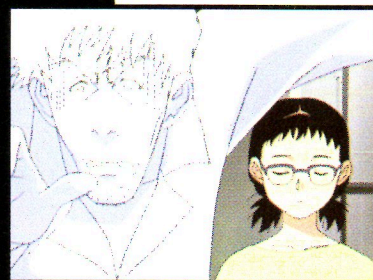
DYNAMIC SK ESPAÑA
VERSIÓN DOBLADA
AUDIO: HIFI STEREO
FORMATO: VHS PAL

OVAS 1-3
DURACIÓN: 70 MIN. APROX.

COLECCIÓN DE 5 CINTAS
13 EPISODIOS

frustrada su carrera tras casarse y tener un hijo. Viéndose forzado a sentar cabeza, Ohji se convirtió en un salary-man, el típico oficinista preso de su sueldo que trabaja en algo que no le gusta. Como es de suponer, esto terminó afectando a su estado de ánimo, habiéndose convertido en una sombra de lo que antaño fue. Levantarse, asearse, vestirse,

ir a trabajar, volver para cenar y acostarse. Ésa es su cárcel, su rutina. Mientras tanto, en el otro extremo de la galaxia, una raza lucha por su supervivencia intentando frenar el avance de unos incansables invasores que van aniquilando todo rastro de vida que descubren. Sus científicos han descubierto la forma de vencerlos mediante

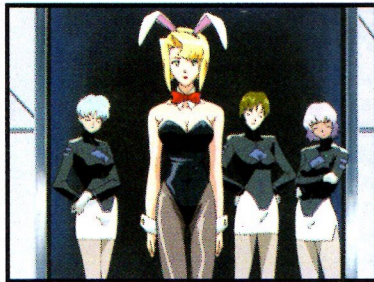


LA MUSICA

Es una parte fundamental de *Kacho Ohji* y decididamente donde más destaca. Manteniéndose muy a tono con el estilo musical del protagonista, encontramos gran cantidad de temas hard rock, entre los que cabe destacar especialmente el del opening, Cautionary Warning, así como Into the Arena. Siendo el primero del famoso guitarrista John Sykes (que aporta además de éste bastante material a la banda sonora), y el segundo del no menos conocido Michael Schenker. Por este motivo he decidido profundizar un poco en sus carreras, para que nos culturicemos un poco sobre el tema. Por un lado, John Sykes nació el 29 de Julio de 1959 en Blackpool

(Inglaterra), pero a los 14 años, edad a la que empezó a tocar, se mudó con su familia a Ibiza, donde su padre tenía un club nocturno. Allí paso gran parte de su juventud hasta que comenzó su carrera con su primera banda, Streetfighter. Después vinieron muchas otras como Tygers of Pan Tang (con quienes vivió sus peores momentos), Thin Lizzy (la famosa banda liderada por Phil Lynott -con quien ya había grabado un tema: Please Don't Leave Me, que es una de mis canciones preferidas-) y Whitesnake (liderada por David Coverdale). Después formó Blue Murder y editó varios trabajos en solitario obteniendo igual reconocimiento y éxito.

Michael Schenker a su vez nació el 10 de Enero de 1955 en Savstedt (Alemania). Schenker comenzó su carrera musical en 1971 a la edad de 16 años, cuando alentado por su hermano Rudolf formó Scorpions. Después contribuyó con su impresionante talento para la guitarra en el debut de la banda Lonesome Crow, y entró a formar parte de UFO. Por último, formó una nueva banda, Michael Schenker Group (MSG), de la que aparece uno de sus álbumes en el anime (fijaros al principio del segundo episodio y veréis que el LP con el que juega el hijo de Ohji es el Assault Attack de 1982). Y ya que antes he nombrado a Thin Lizzy, creo que no es un mal



un potente amplificador de vibraciones rítmicas denominado el Arma Mortal, pero hay un problema: para que ésta funcione a plena capacidad necesitan la nota musical que sólo un humano es capaz de conseguir. Han intentado sintetizar el sonido utilizando su tecnología, pero les ha sido imposible por lo que sólo les queda una alternativa: ir a la Tierra y convencer al humano (Ohji) para que les ayude en su causa. Con este fin, Layla Yuki, una agente alienígena, se infiltra en la empresa de Ohji, convirtiéndose en su ayudante. Pero su tarea no es sencilla ya que pese a lograr que

éste vuelva a tocar su guitarra (una Vintage, por si le interesa a alguien), se encuentra con varios problemas. El primero es que Ohji tiene la absoluta certeza de que Layla es una fan de los Black Heaven que se inventa esta historia para volver a reunir al grupo. El segundo es que incluso dentro de sus propias fuerzas, no todos aprecian la ayuda de nuestro protagonista, como es el caso del General Formalhault. Y por último encontramos a Ryoko, la mujer de Ohji, que no ve con buenos ojos la relación que su marido mantiene con esa chica de su trabajo, Layla ("¡será golfa!", piensa ella). Como ves, no se trata sólo de salvar la galaxia; también tienen que evitar que su matrimonio se desintegre. En cualquier caso, la desgracia del universo se acaba convirtiendo en la alegría de nuestro protagonista, ya que por fin puede volver a hacer lo que tanto entusiasmo le causa y, aunque sólo sea por unos minutos, volver a vivir. ¿Qué decisión tomará? ¿Desempolvar su guitarra y lanzarse a una loca aventura

o continuar con su gris pero segura existencia en la oficina? Ya lo veremos.

EL VEREDICTO

Fruto de la mente de Hiroki Hayashi, *Kacho Ohji* merece un voto de confianza. Hayashi es el creador de títulos como *Battle Athletes Dai Undokai*, *Bubblegum Crisis 2040*, *Sol Bianca* o *El Hazard*; y es responsable junto con Masaki Kajishima de una de las sagas de más éxito de los últimos tiempos: *Tenchi Muyo!* Es precisamente por este motivo por el que no es de extrañar que el concepto de la serie sea tan singular. Los diseños de personajes por su parte son de Kazuto Nakazawa, y no están nada mal. Concretamente, los de las tres ayudantes de Leyla (Eriko, Kotoko y Rinko) son fenomenales, mostrando todo su atractivo en el ending; aunque eso sí, el de Formalhault es de lo peor que recuerdo, recordando a veces al mismísimo Capitán Planeta. Otros trabajos de Nakazawa incluyen los diseños de *El Hazard*, *Landlock* y *Soreyuke!* *Uchuusenkan Yamamoto Yohko*.

momento para decir que el nombre de este grupo proviene de un cómic titulado *Dandy*, en el que aparecía un robot llamado Tin Lizzie. Después de leer varios de estos cómics, Eric Bell sugirió el nombre del robot para bautizar a la banda, y tras unos pequeños cambios de pronunciación quedó del modo que todos conocemos. Cuanto menos curioso, ¿verdad? Si con esto he logrado que te entre la vena musical, siempre puedes

pillarte el CD *Kacho Ohji BGM* (PICA-1196) por los 3360 yenes que cuesta (...en Japón), o cualquiera de los muchos álbumes de los grupos citados anteriormente. Por cierto, volviendo al tema de que somos una revista de animación japonesa y tal... el resto de la banda sonora del anime está compuesta por Seiko Nagaoka, al que ya conocemos por sus anteriores trabajos en *Bubblegum Crisis 2040*, *El Hazard* o *Tenchi Muyo!*.

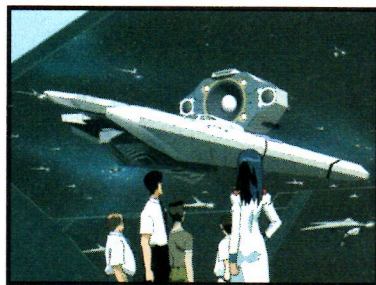


Una Flying V auténtica (izq.) y Michael Schenker (der.)





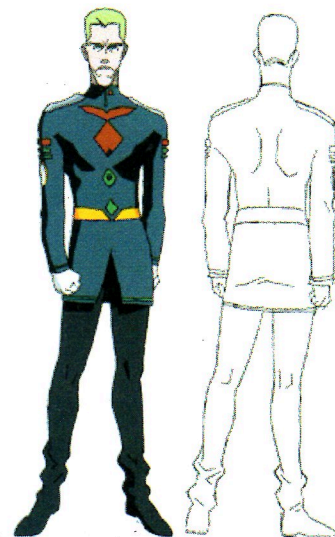
En cuanto a la animación, ésta se muestra suficiente, sin grandes alardes, pero sin caer tampoco demasiado. Para que os hagáis una idea, está muy en la línea del resto de títulos producidos por AIC y Pioneer LDC, con la salvedad de utilizar gráficos por ordenador en alguna que otra escena con un resultado no muy logrado. Eso sí, el fenomenal opening de la serie (muy en la línea visual de *Serial Experiments Lain*) posee una animación verdaderamente fluida, hasta el punto de darme en la nariz



que han utilizado rotoscopin (dibujar encima de filmaciones reales) para gran parte de las mismas.

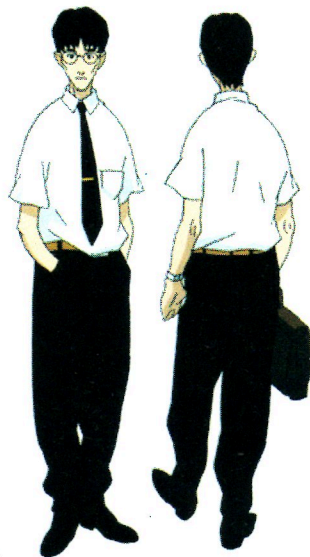
¿Conclusión final? Pues qué queréis que os diga. Una serie que destaca especialmente por las cuestiones que plantea y el desarrollo de la misma. Si buscáis animación de alta calidad no la vais a encontrar, pero si os "conformáis" con una historia original y divertida, muchas chicas bonitas, y una música de primera, la cosa cambia.

PERSONAJES



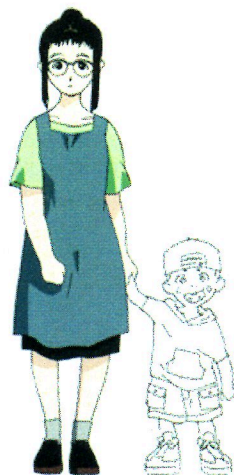
FORMALHAULT

Es el general de las fuerzas espaciales que intentan repeler la invasión. Tienen un genio de mil demonios, y odia tener que recurrir a Ohji, un humano, para que les saque las castañas del fuego. Para él, esto es una deshonra.



OHJI TANAKA

Guitarrista frustrado, protagonista de esta singular historia. En su juventud lideró los Black Heaven, un grupo de música Hard Rock, en el que se hacía llamar Gabriel. Actualmente no es más que un triste oficinista encargado de supervisar una de las muchas secciones de la empresa donde trabaja.



RYOKO TANAKA

Es la mujer de Ohji, con quien tiene un hijo, Gen. Su matrimonio había caído en la misma monotonía que padecía el pobre Ohji, y ambos empezaban a distanciarse. Sin embargo, ahora la cosa parece ir a mejor gracias a los líos que se trae su marido. Sospecha que éste está manteniendo una aventura con Layla, por lo que está muy celosa.



GEN TANAKA

El hijo de Ryoko y Ohji es un chico normal al que le gusta mucho ver la televisión. Su programa preferido es Oretachi Yûsha Flying V, una serie sentai (del estilo de los *Power Rangers*) en la que sale una chica que es clavada a Layla.

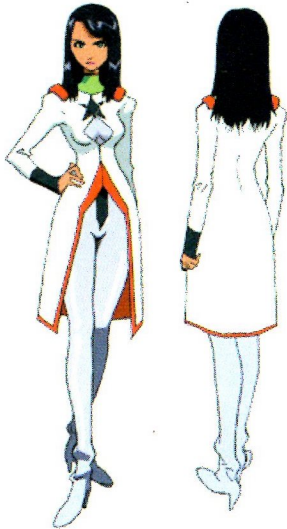
¿TE GUSTAN LAS CURIOSIDADES?

Pues entonces no te importará que me detenga un poco en este aspecto del anime.

Dejando de lado el que, en cierta medida *Kacho Ohji*, represente una fábula del Japón actual, que se debate entre continuar siendo una rígida máquina de trabajar o abrirse a nuevas experiencias como la música moderna, encontramos muchas otras cosas más anecdóticas. Por ejemplo, Oretachi Yûsha Flying V (Nosotros somos los valientes Flying V), la serie que ve a todas horas Gen y que transcurre de forma paralela a la historia de *Kacho Ohji*, es todo un homenaje al género sentai. En ella aparece una canción interpretada por Hironobu Kageyama, el cantante de los opening de *Dragon Ball Z* y *Getter Robot*. Además, por si no te has dado cuenta,

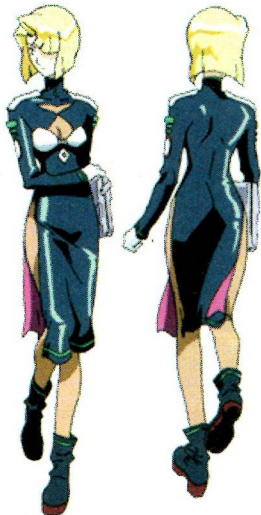
el nombre la serie, Flying V, es el de la guitarra de Ohji. Y hablando de la Gibson Flying V, ésta es la misma que utiliza el guitarrista Michael Schenker, y es una auténtica rareza (estuvo disponible desde 1958 hasta 1963 y en 1981 hicieron una nueva serie que se produjo hasta 1984).

Siguiendo con más curiosidades, el propio título de la serie es en realidad un juego de palabras ya que se puede traducir como "Ohji, el Supervisor" o "El Príncipe Supervisor". Y no sólo eso: en la versión original encontramos que los diálogos están cargados de dobles sentidos (algo que divierte mucho a los japoneses), pero de traducción casi imposible. Por este motivo han tenido que ser eliminados o en su mayoría adaptados a nuestro idioma.



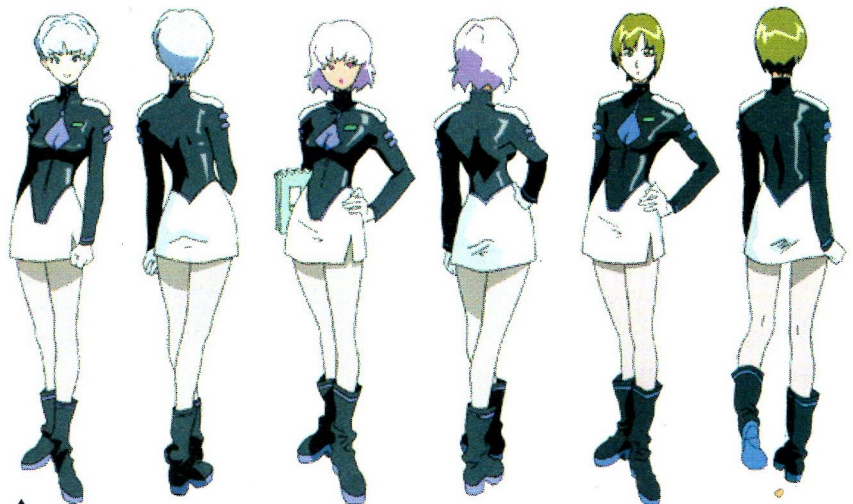
HAMIL

Jefa estratega de las mismas fuerzas espaciales a las que pertenece Formalhaut. Esta chica de morena piel es muy inteligente y decidida, y tomará mayor relevancia conforme avance la historia.



LAYLA YUKI

Esta despanpanante chica es la ayudante de Ohji en el trabajo. Sin embargo, ésta no es su auténtica identidad, ya que en realidad se trata de una agente alienígena que ha venido a la tierra para convencerle de que toque de nuevo su guitarra y se embarque en un conflicto intergaláctico.



ERIKO, KOTOKO y RINKO

Las tres alienígenas más preciosas que he visto nunca. Vigilan en todo momento a nuestro protagonista para estudiarlo a fondo, pero sin embargo parecen más especializadas en meterle en líos que en extraer datos útiles, por lo que participarán en la mayoría de las escenas cómicas de la historia. Por cierto, están a las ordenes de Layla, lo que no impide que también la metan en líos a ella.

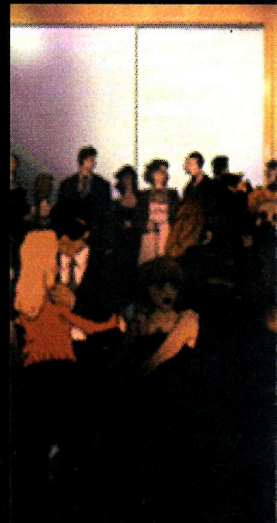


Una de miedo

La acción transcurre en el año 1966, en el amanecer de una guerra. El ejército estadounidense se encuentra aterrado ante el deterioro de la situación en Vietnam, y una nueva amenaza surge dentro de sus propias bases: los Teroptéridos. Pueden parecer humanos pero no tienen más miras por nosotros que la de una sanguijuela. En la base de Yokota, un equipo secreto los investiga y combate con la ayuda de una misteriosa chica. Saya es

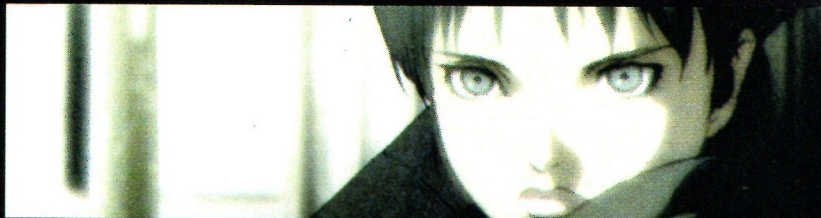
su nombre, y de ella sólo se conoce su asombrosa fuerza y habilidad. De día es una estudiante más (algo oscura y reservada, pero normal al fin y al cabo), pero de noche se transforma en la mejor de las cazadoras de vampiros. Ningún Teroptérido es rival para la resistente Saya y su espada mortal, pero... ¿cuánto tiempo ha de pasar hasta que una de estas siniestras criaturas tenga un poco de suerte? Ya lo veremos...

De forma conjunta al estreno de la película en Japón, han aparecido una serie de artículos relacionados con la misma que se alejan un poco del concepto tradicional de merchandising. No se trata de subproductos realizados con la única intención de vender, elaborados por empresas externas que adquieren los derechos. No, son parte del mismo conjunto y no hacen si no ampliar el universo de *Blood: The Last Vampire*.



BLOOD

The Last Vampire



Cualquiera se pasa un pelo con la chavala...



Así encontramos la novela *The Night of the Beasts* editada por Kadokawa Shoten que traslada el marco de la historia a 1969, es decir, tres años después. Escrita por Mamoru Oshii y con ilustraciones de Katsuya Terada, el diseñador de personajes, la novela nos relatará la conclusión de la película. Además, Junichi Fujisaku serializará mensualmente una segunda novela titulada *The Dark Informer*; y Benkyo Tamao dibujará un manga. Por último, el 21 de este mes saldrá a la venta el juego de Playstation 2, que cuenta los hechos ocurridos en Tokio en la época actual. En él, el jugador dispondrá de

múltiples caminos argumentales por los que seguir, sazonados con abundantes secuencias de animación totalmente inéditas.

Como veís, estamos hablando de todo un proyecto multimedia, único en cuanto a desarrollo. Es la primera vez que todos estos productos se realizan desde dentro de la misma empresa, logrando una sincronización y coherencia argumental absoluta.

NOSOTROS PRIMERO

Blood, al igual que *Jin-roh* (Shirase #1), ha sido estrenada primero fuera de Japón. La estrategia comercial de Production I.G. consiste en mostrar sus películas en el extranjero para que reciban buenas críticas y así incentivar a los propios japoneses para que vayan a verlas.

En el caso de *Jin-roh* la cosa se tradujo en casi un año y medio de espera desde que se completó la película hasta que finalmente fue proyectada en los cines japoneses. Y lo cierto es que ésta resultando ser una política válida ya que la película ha sido proyectada en más

de cincuenta salas de todo el país.

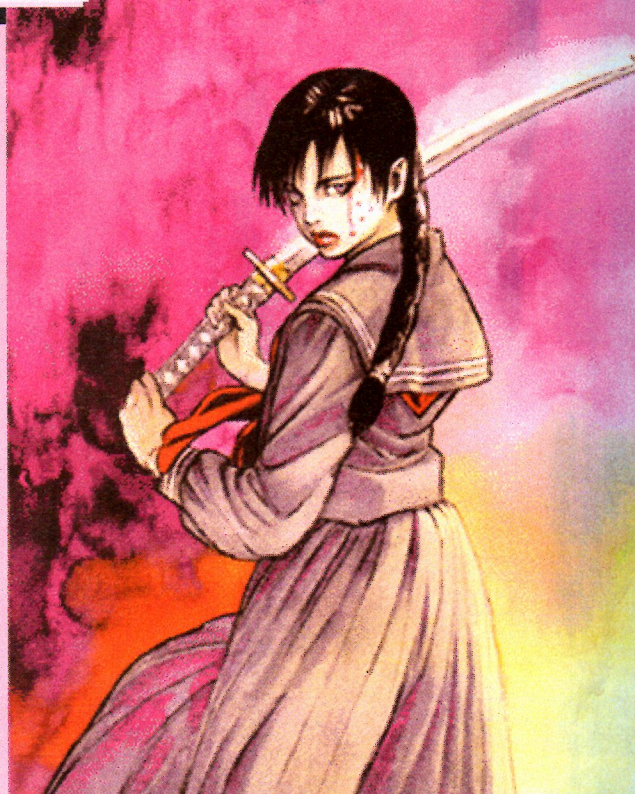
De este modo, Production I.G. afianza también su imagen en el extranjero, logrando mayores beneficios puesto que según el propio Mitsuhsa Ishikawa -presidente y CEO de la empresa-, "el mercado japonés ya no cubre los gastos de nuestras películas, por lo que tenemos que abrir nuevas fronteras". Y parece que lo están consiguiendo puesto que tanto *Jin-roh* como *Blood: The Last Vampire* se estrenarán en los cines de EEUU.

CONCLUSIÓN

Blood cuenta con una animación sobresaliente de movimientos realistas y fluidos. Y en el campo sonoro tampoco flaquea, contando con unos efectos y voces trabajadas al máximo. Todos los personajes tienen un doblaje muy en concordancia con lo que sus caras expresan en cada momento, destacando Saya, a quien pone voz la internacional Yuki Kudo (actriz de *Snow Falling on Cedars*, *War and Youth*). Destacar además que al desarrollarse la acción en una base

COMPLETAMENTE DIGITAL

Los creadores de esta película la han proclamado como la primera "completamente digital". Los dibujos originales están hechos a mano, pero después fueron entintados y coloreados por ordenador. El proyecto entero ha costado tres años de trabajo y cuatro millones y medio de dólares. Gran parte de este capital ha venido del gobierno japonés debido a que creen en Production I.G. y en que las técnicas desarrolladas para *Blood* serán muy útiles en un futuro para la industria. ¿Y cómo se estructura la creación de un anime de estas características? Pues primero, como siempre, viene la planificación, el diseño del guión, de los personajes y la tecnología. Después se empieza a trabajar en los storyboard, recreándose en algunas de las secuencias por separado para dar una imagen aproximada de cómo quedará. Llegados a este punto, los chicos de los gráficos por ordenador (CGs) se ponen manos a la obra, así como los animadores clave y los dibujantes de los fondos. Ahora es cuando los inbetweeners se ponen a sudar tinta intentando conseguir una animación fluida, y conforme va llegando trabajo, se pasa al coloreado digital (con la atenta mirada de los supervisores de color). Por último, se filma la película, se crean los efectos especiales, se graba todo y se edita para combinar a la perfección los distintos elementos. Añadir para los amantes de los datos más técnicos que utilizaron equipos Apple Power Macintosh G3, Sun Ultra Enterprise 3500, DEC Personal Workstation y Compaq Professional Workstation con los programas Adobe Photoshop 4.0J (para el tratamiento de las imágenes escaneadas), After Effects 3.1J (para los efectos digitales), animoAX-cel 1.1 (para el montaje y movimiento de cámaras), Light Wave3D 5.0 y 3D Studio Max 2.5J (para las imágenes generadas por ordenador, principalmente fondos).



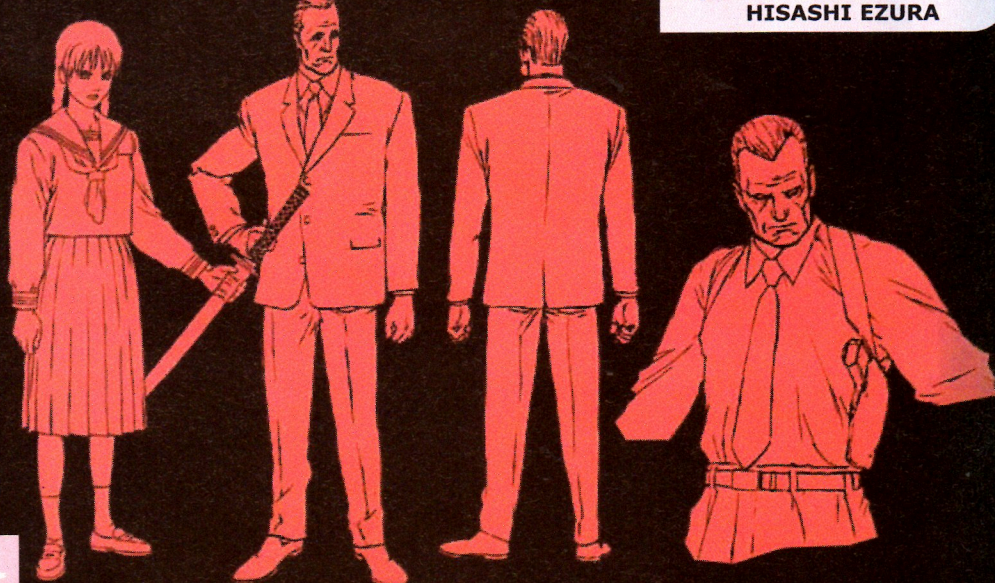
americana, la mayor parte de la película se encuentra directamente en inglés subtítulo al japonés, por lo que el realismo está asegurado. Pero no van a ser todo alabanzas. Desde el principio hasta el final, este largometraje (aunque según la definición de la escuela no pase de medimetraje) es todo acción. La película sólo reduce velocidad durante unos escasos minutos para dar al espectador una idea de lo que está

haciendo Saya en Yokota. Y ahí es donde falla puesto que sabemos qué es lo que hace nuestra protagonista (matar vampiros), pero no por qué lo hace, quién o qué es, de dónde viene su fuerza sobrehumana, por qué trabaja para el ejército estadounidense (o si en verdad lo hace), y muy especialmente, qué son los Teroptéridos. Vale que tengan pensado profundizar en el argumento a través de las otras partes de este

proyecto, pero por lo pronto nos encontramos con algo que parece más el episodio suelto de una serie que otra cosa. Las carencias argumentales presentes en el guión son la horca que acaba con lo que bien podría ser otra obra maestra de los creadores de *Akira*, *Ghost in the Shell* y *Jin-Roh*.

STAFF

Historia Original
MAMORU OSHII
Director/Storyboards
HIROYUKI KITAKUBO
Guión
KENJI KAMIYAMA
Director de Animación
SHINJI TAKAGI
Supervisor de Animación
KAZUCHIKA KISE
Diseño de Personajes
KATSUYA TERADA
Diseños Mecánicos
JUN MATSUMOTO
Director de Arte
YUSUKE TAKEDA
Director de 3D
TOKUMITSU KIFUNE
Supervisor de SFX
HISASHI EZURA



Juegos de Cartas Coleccionables

ARENA

¿Estás preparado para lo que llega?



No seas el último en comprar

el 1^{er} número de Arena

Diciembre 2000



KoJi Morimoto

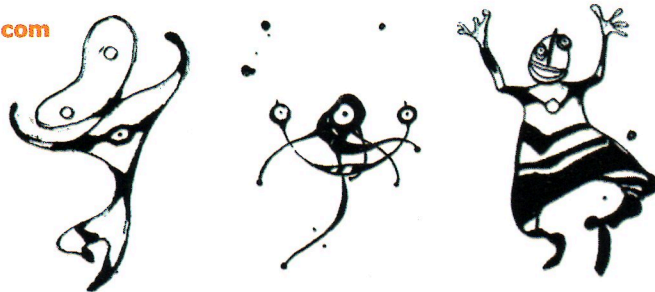
■ Texto por Miguel Michán [EM3] | gainax-owner@egroups.com

Ante el tremendo anquilosamiento que padece la industria japonesa del anime, son pocos los autores que verdaderamente destacan en su disciplina. De todos ellos, brilla con luz propia Koji Morimoto; un nombre que se asocia frecuentemente a una palabra en desuso: innovación.

Tras graduarse a la corta edad de 21 años en la escuela de diseño de Osaka entró a trabajar en el estudio de animación Mad House, uno de los más prestigiosos del país. Pese a esto, no terminaba de sentirse cómodo, por lo que tras cuatro años participando en series de la talla de *Ashita no Joe*, decidió independizarse. Corría el año 1984, y gracias a las amistades que se había granjeado logró empezar a codearse con la flor y nata de la industria.

Se ve que Katsuhiro Otomo y él hicieron buenas migas porque de ser un completo desconocido pasaría a dirigir, en 1987, *Franken no Haguruma* (Los Engranajes de Franken), uno de los mejores cortometrajes de los recopilados dentro de *Robot Carnival* (editado en nuestro país por Manga Films), la primera parte de la trilogía planeada por el creador de *Akira*. En él narraba sin palabras una singular adaptación de la obra de Mary Shelley, *Frankenstein*. Fenomenal animación, impresionante juego de luces y sombras, y un toque surrealista que será constante en su carrera.

Al año siguiente, en la segunda parte de la trilogía, *Manie Manie Meikyû Monogatari* (emitido en el canal Buzz de Vía Digital), produciría el corto de Otomo, *Kouji Chuusi Meirei* (La Orden de parar la Construcción) demostrándonos nuevamente que sabe lo que se hace. Una historia donde se tratan cuestiones de cáliz



ecológico, como el abuso de la tecnología por parte del hombre, y su lucha contra la máquina.

Inmediatamente después, tomará la batuta de director de animación en uno de los films más alabados de todos los tiempos: *Akira*. En él se encarga de todo lo referente a los aspectos técnicos, siendo estos precisamente lo más destacable de la película.

En 1991 concedería un descanso a su fructífera relación con Otomo para dar su primer paso por sí solo. *Tobe! Kujira no Piku* (La Ballena Blanca, editada por Polygram), es el resultado. Un largometraje bastante infantil que dirigió y guionizó, en el que (según reza la portada de la versión española) se inspiró *Liberad a Willy*, no es broma. La película narra las desventuras de Kai, un joven huérfano que tendrá que liberar a un ballenato del circo donde lo mantienen cautivo. Como curiosidad cabe destacar que la acción se desarrolla en un pueblecito pesquero de la costa de España, por lo que encontraremos diversos detalles familiares en la ambientación (como el dinero o el idioma en el que están muchas de las cosas).

Han pasado cuatro años más, y *Memories*, la última parte de la trilogía, ve la luz. En ella, Otomo se enfrasca en la realización de su excelente corto plano-secuencia *Cannon Fodder* y delega en Morimoto toda la responsabilidad de otro segmento basado en un manga

suyo que da nombre a la cinta: *Magnetic Rose* (bueno, el manga original se llama *Memories*). Con una duración de 45 minutos y guión de Satoshi Kon (*Perfect Blue*) encontramos una historia mucho más dramática que la del manga en la que sus protagonistas encuentran una nave fantasma propiedad de Eva, una prima donna de la ópera que no supo avanzar en su vida, quedándose enfrascada en su memoria. Al adentrarse en la nave, los recuerdos de Heinz (uno de los protagonistas, que perdió a su hija Emily al caer ésta del tejado de su casa) y Eva se entrecruzan creando una pesadilla que puede acabar con las vidas de toda la tripulación. Visualmente perfecta, utiliza en cierto momento gráficos por ordenador para representar una rosa (la forma que va tomando la nave de Eva mediante campos magnéticos) girando sobre sí misma en 3D. Pese a que en un principio se plantearon otros sistemas (como hacer una maqueta, filmarla y después dibujar encima -el llamado rotoscopin-), Morimoto terminó aprovechando el que Otomo utilizase el ordenador para generar un gigantesco cañón en 3D (el núcleo de su historia) para hacer él lo propio. Nuestro hombre definiría verdaderamente su modus operandi a partir de su siguiente trabajo, ese mismo año. Un videoclip creado con Macintosh para el músico techno Ken Ishii. Era *Extra* y fue reconocido como el primer vídeo animado techno. Con él quedó patente que el ritmo de esa música podía combinarse con la animación dando resultados espectaculares, y prueba de ello fueron los múltiples premios que cosechó, entre los que destaca el concedido por la MTV a los mejores vídeos del año. Actualmente, Ken Ishii sigue rodeándose de genios de este campo, como demuestra su último éxito: *Iceblink*, un videoclip digital realizado por Kazuma Morino (el ganador de un premio Pixel-ina por su corto 3D, *Runners*, en 1998). Pero sigamos con nuestro recorrido. Llegamos al año 1997, en el que Morimoto, tras haber fundado su propia productora (Studio 4°C), realiza la serie de 52 cortos de 30 segundos cada uno, *Eiyō Kazuku*. Con un fuerte componente surrealista, esta serie hace las veces de

crítica social a través de los miembros de una "familia normal". Pudimos verla proyectada en el V Salón del Manga, y estamos intentando hacer todo lo posible para conseguir mostrársela en futuros números.

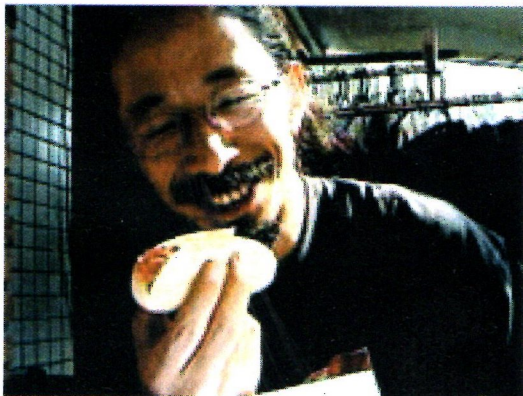
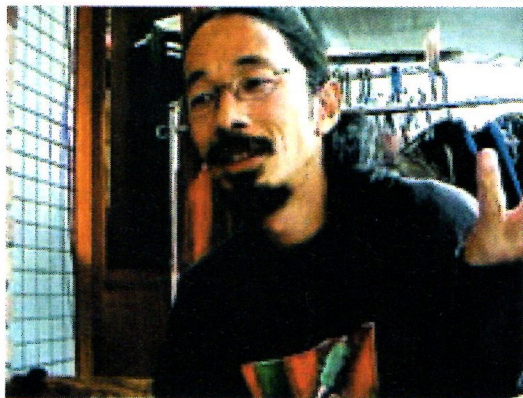
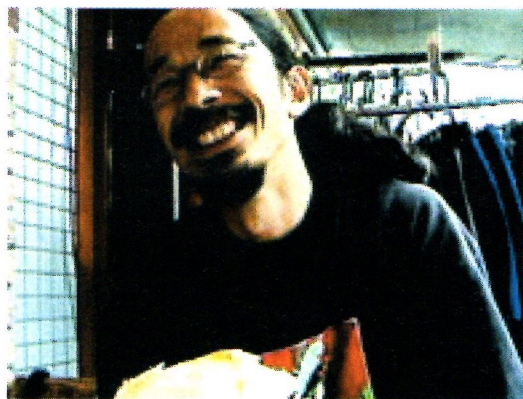
El año siguiente fue bastante prolífico para nuestro autor ya que realizó un segundo videoclip, *Survival*, para Glay (más información en nuestra sección musical). Un vídeo que combina a la perfección animación tradicional y fondos generados por ordenador (muy al estilo de lo que pudimos ver en *La Princesa Mononoke*), que logra contar una historia en los escasos minutos que tiene de duración.

Su siguiente trabajo es *Onkyō Seimeitai Noiseman* (El Insecto del Sonido Noiseman), un cortometraje de 16 minutos de duración (emitido en el canal Locomotion de Vía Digital) que termina de confirmar lo que ya sabíamos: Koji Morimoto es un genio, y por fin ha encontrado un estilo claramente reconocible.

Situada en un futuro distante, en la ciudad de Cahmpon, un científico crea a Noiseman. Esta criatura sintética elimina la música por donde pasa, convirtiéndola en cristales, y tan solo un grupo de jóvenes -un poco chusmas, la verdad- pueden hacer algo para evitarlo.

Tras esto, Trilogy Corporation, una compañía especializada en

Sin duda,
un tipo
divertido



BREVE CRONOLOGÍA

1959

NACE

1980

SE GRADÚA EN LA ESCUELA DE DISEÑO DE OSAKA Y COMIENZA A TRABAJAR EN MAD HOUSE

1984

ABANDONA MAD HOUSE

1987

ROBOT CARNIVAL - FRANKEN NO HAGURUMA

1988

MANIE MANIE MEIKYŪ
MONOGATARI - KOUJI CHUUSI
MEIREI

1989

AKIRA

1991

TOBE! KUJIRA NO PIKU

1995

MACROSS PLUS (STORYBOARDS)
MEMORIES - MAGNETIC ROSE
EXTRA

FUNDA EL STUDIO 4°C

1997

EIYOU KAZUKU

1998

SURVIVAL
ONKYO SEIMEITAI NOISEMAN
TOKITAMA HUSTLE

2001

TEKKON KINKREET



animación digital de la que SEGA Enterprises es principal propietaria, contacta con Morimoto para proponerle dos nuevos proyectos: *Tokitama Hustle* y *Tekkon Kinkreet*. El primero es un nuevo corto de 4 minutos, sólo que completamente 3D. En él, un joven chico tiene que convivir con una extraña criatura llamada "Mama-Papa" que como es de suponer presenta las dos figuras paternas en un único cuerpo monstruoso.

El segundo, *Tekkon Kinkreet*, es un largometraje (ya tocaba) aún inédito pero del que podréis saber más si pasáis a su apartado correspondiente.

En definitiva, que estamos ante un autor interesante como pocos. Al que a sus cuarenta tacos, libre de complejos, le sigue gustando bastante la música techno, y que tiene el estudio lleno de CDs de este y muchos otros estilos. Curiosamente, para él son casi una herramienta de trabajo ya que se considera incapaz de sentarse delante de la mesa y ponerse a dibujar. Tiene que escuchar antes la música adecuada para lograr en su interior la sensación que necesita y entonces es cuando se pone manos a la obra.

Vistos los resultados que consigue creo que voy a empezar a hacer yo lo mismo a ver que me sale...

TEKKON KINKREET

Anunciado su estreno cinematográfico para Agosto del 2001, este anime de 75 minutos de duración se encuentra aún en fase de post-producción y ha sido dirigido por Morimoto. Basado en el manga de Taiyo Matsumoto, es bien conocido en los EEUU bajo el nombre de *Black&White* tras su serialización en la revista para adultos *Pulp Magazine* de Viz. Este trata de las desventuras de dos huérfanos, Black y White, que deberán embarcarse en una batalla sin cuartel contra toda la escoria que domina la decadente metrópolis de Treasure. Es la historia de dos niños que luchan por sobrevivir en un mundo de hombres; la crítica a la pérdida de la bondad del corazón humano y el amor verdadero.

En el apartado técnico cabe mencionar la estrecha relación que han mantenido con la conocida compañía de software infográfico Softimage. Esto ha posibilitado el desarrollo de nuevas y potentes herramientas que han permitido cosas tales como que el aspecto del anime sea el de uno "tradicional" pese a estar completamente realizado en 3D; que se haya utilizado un sistema de animación alejado



del clásico motion capture, más parecido al que se utiliza en la animación sin ordenador pero que permiten animar a múltiples personajes simultáneamente, movimientos de cámara fluidos, ángulos dinámicos, profundidad de enfoque, y expresiones realistas. A este respecto, veremos también efectos avanzados tales como simulación del viento, ropa y efectos de luz de gran integración con el look 2D.

Según palabras de Emru Townsend de Softimage, "hubiese sido imposible hacer esto a mano sin el uso de una cantidad desorbitada de gente y dinero, pero a nosotros no nos costó demasiado, por lo que mantuvimos un estilo tradicional".



GAINAX

DESCONOCIDO

No reconozco este techo...

Mi intención con este reportaje no es la de volver a contaros una vez más lo que ya habéis leído mil veces sobre el estudio de animación responsable de éxitos como *Evangelion*, *Kare-Kano* o *FLCL* por nombrar los más recientes. No, lo que pretendo es tratar la parte más inédita y anecdótica.

Fue en Agosto de 1981 cuando un grupo de amigos de la universidad de Osaka se unieron para organizar Daicon III, la XX edición del Japan SF Convention (Convención de Ciencia-Ficción de Japón). Para la apertura de la misma decidieron realizar entre ellos un corto de animación en el que trabajaron durante todo el verano. Su duración no llegaba ni a los cinco minutos y como para hacerlo sólo

disponían de unas 15.000 pesetas, tuvieron que utilizar hojas de plástico industrial recortadas en forma de cels y una cámara domestica de 8mm. El corto causó sensación, y el merchandising del mismo se vendió como rosquillas. Apoyándose en esta experiencia, el núcleo de miembros que lo habían creado abrieron General Products, la primera tienda de

Japón dedicada exclusivamente a la venta de merchandising de ciencia-ficción. Pero la vena creativa seguía ahí, de modo que haciéndose un hueco en los círculos de realizadores de películas amateur, nació Daicon Film. Ellos serían responsables de diversos tokusatsu (películas donde lo importante son los efectos especiales tales como *Gamera* o *Godzilla*) como *Aikoku Sentai Dainippon* (parodia de todas las series sentai -*Power Ranger*, *Ultraman*...- de esa época), *Kaettekita Ultraman* (versión algo pirata de *Ultraman* sobre la que se corrió un tupido velo debido a que infringía el copyright de Tsuburaya Productions y en la que, por cierto, salía Hideaki Anno), y *Kaiketsu Nootenki* (una parodia de la serie de culto en 1979 *Kaiketsu Zubatto* de Bandai) que contó con segunda parte. Mención especial merece *Yamata Orochi no Gyakushuu* ya que fue sin lugar a dudas su proyecto más ambicioso. Estaba basada en el mito de Orochi, duraba 85 minutos y fue filmada en 16mm (las anteriormente citadas estaban en 8mm y no duraban más de 10 minutos).

Lo que en *Evangelion* deberían de haber sido LAS EVAs



Mientras tanto, el Japan SF Convention regresó a Osaka tomando el sobrenombre de Daicon IV, y nuestro grupo de amigos volvió a realizar un corto de cinco minutos de animación para la misma basado en un videoclip de la MTV. Un corto que gozó de aún más éxito que el anterior, y que fue aclamado por tener una calidad casi profesional por la revista Animage. Se les proclamó "los mayores talentos noveles de la animación japonesa", y con esta carta de presentación, Bandai, "la mayor compañía de juguetes japonesa", los acogió en su seno. Por cierto, son evidentes las referencias que se hacen a este corto en multitud de animés más contemporáneos tales como *Tenchi-Muyo*, *Proyecto A-KO*, *Otaku no*

Video o *Evangelion*.

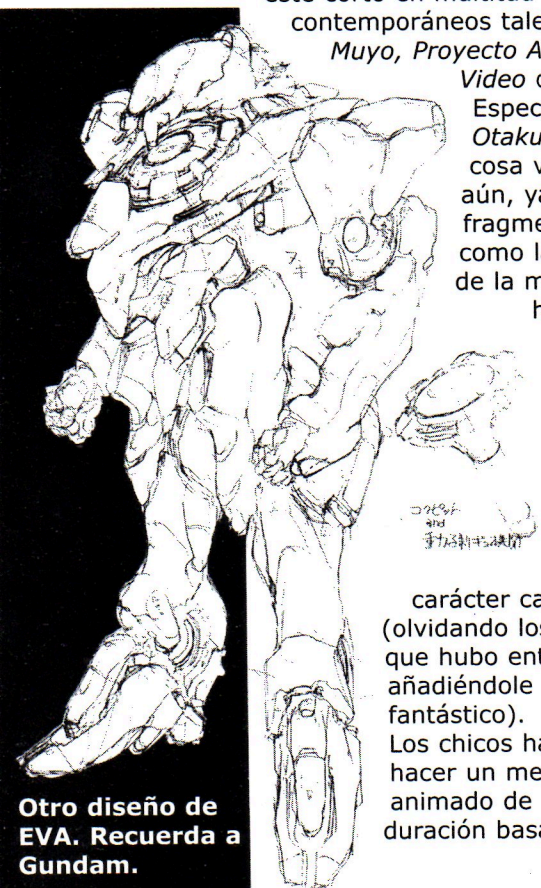
Especialmente, en *Otaku no Video* la cosa va más lejos aún, ya que tanto un fragmento del corto como la protagonista de la misma llegan a

hacer acto de aparición. No en vano, toda esa cinta está plagada de guiños y referencias a la historia de Gainax, pues posee un

carácter casi biográfico (olvidando los malos rollos que hubo entre ellos y añadiéndole el toque fantástico). Los chicos habían soñado con hacer un mediometraje animado de 30 minutos de duración basado en la historia

del primer hombre en el espacio en un mundo alternativo. Pero las rebosantes arcas de Bandai les permitieron pasar de los 8 a los 32mm y hacer todo un señor largometraje de dos horas de duración. *Ooritsu Uchuugun-Honneamise no Tsubasa* (*Royal Space Force-Wings of Honneamise*) fue el trabajo que terminó de lanzar a este grupo amateur al mundo del anime profesional formando por fin, el 25 de Diciembre de 1984, el estudio Gainax. Dirigida por Hiroyuki Yamaga, quien tenía 24 años en aquel momento, fue la primera película de animación que produjo Bandai y logró demostrar que la animación era un medio viable para películas adultas. Costó 800 millones de yenes, que Bandai no recuperaría hasta Septiembre del 1994. Pero el verdadero éxito les llegaría en 1988 con la serie de OVAs *Top o Nerae! Gunbuster*. Una idea que Toshio Okada, uno de los miembros originarios del estudio, describió como "chicas bonitas en exagerados trajes de baño luchando alrededor de monstruos espaciales". Sin embargo, esta épica historia, que empezaba como una parodia del género de los robots gigantes, terminó introduciéndose de lleno en las vicisitudes de un conflicto entre humanos y alienígenas muy al estilo de Je Haldeman, Robert Heinlein o, por qué no, Orson Scott Card.

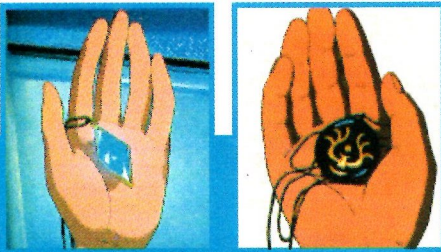
Repetirían jugada con *Fushigi no Umi no Nadia*, basada en una idea de Hayao Miyazaki para la NHK (que Ghibli utilizaría posteriormente en *Tenku no Shiro Laputa* siendo enormes las similitudes entre ambos animés) y más recientemente con *Shin Seiki Evangelion*. Entre ambas existe un gran periodo en el que no se supo nada del estudio, tan sólo que no fueron pocas las compañías como Pioneer, por citar una, que se acercaron al estudio para proponerles la financiación de nuevos proyectos. Como explicación a esto, Okada (en quien se basan Pen Pen de *Evangelion* -en su cuarto hacia un frío glacial debido al aire acondicionado que le habían regalado sus



Otro diseño de EVA. Recuerda a Gundam.

NADIA VERSUS LAPUTA

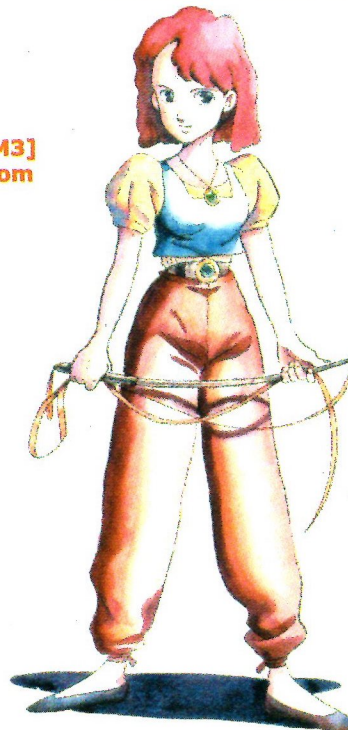
Las similitudes entre estas dos obras son evidentes y para nada fruto de la casualidad.



padres- y Tanaka de *Otaku no Video* –literalmente, es él-) dijo que “a diferencia de la mayoría de estudios profesionales que fijan fechas para sus trabajos aun sin saber nada de los mismos y ni si serán buenos o no, Gainax no creará nada, a no ser que todos así lo queramos para que podamos concentrar plenamente los esfuerzos del grupo”; es lo que denominó caos controlado.

En la actualidad, GAINAX Co., Ltd. posee un capital social de más de veinte millones de yenes y está dirigida por Hiroyuki Yamaga (recordar que Takeshi Sawamura, el director ejecutivo, fue quien pagó por el delito de evasión de impuestos). En su sede central de Musashino trabajan casi 100 personas, que se reparten en los departamentos de administración y diseño, producción de animación y producción de software, y que hoy por hoy, se encuentran concentrados en la serie de OVAs *FLCL* (que comentamos en este mismo número).

■ Texto por Miguel Michán [EM3]
gainax-owner@egroups.com



Trabajar en la Industria del Anime

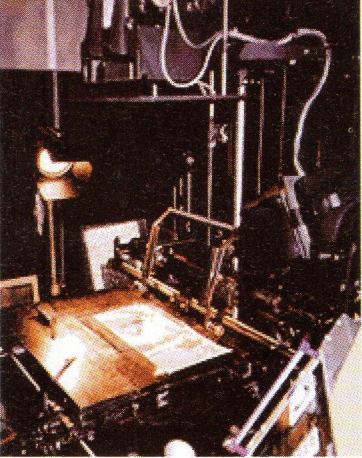
VENTAJAS

- 10.** Material gratis. A menudo te regalan cintas, LaserDiscs, postales, camisetas, cels y todo tipo de cosas interesantes (gran parte de todo eso acaba en el fondo del armario. Ver el número 6 del próximo ranking).
- 9.** Nada de normas de etiqueta. Atrévete y ponte esa camisa Hawaiana tan salvaje para la boda de tu productor ejecutivo (yo lo hice).
- 8.** En las convencidos y salones, la gente cree que sabes de lo que estás hablando. De hecho, escuchan lo que dices. ¡E incluso puedes llegar a escribir artículos!
- 7.** El no tener que tratar con la rígida y tradicional estructura social que, de otro modo, encontraríamos en un banco, una aseguradora, o en una fábrica de coches.
- 6.** La gran acogida que tiene el trabajo bien hecho, y sobre todo cuando ves que vas mejorando. Te das cuenta cuando tú mismo lo ves en la tele y piensas "Hey, pues no está nada mal" o cuando no tienes que repetir tantas veces una escena, o cuando tu sempai se mete algo menos con tu trabajo.
- 5.** Un estudio es como una familia. Totalmente distinto a trabajar para una gran compañía sin personalidad, cuyos empleados sólo se ocupan de cumplir con lo suyo y luego largarse a casa. La gente se preocupa por los demás y por el trabajo de cada uno.
- 4.** Trabajar en una industria en constante evolución. Siempre hay un lugar para gente innovadora y con ideas distintas a todo lo visto anteriormente. Las compañías siempre están buscando gente nueva. Incluso puede darse el caso de que sean los mismos sponsors quienes se aventuren a invertir en algo nuevo.
- 3.** La oportunidad de ver mundo. Los supervisores de animación y revisores de cels a menudo tienen ocasión de viajar a Corea, China, Indonesia y otros lugares donde se subcontrata parte del trabajo de las compañías japonesas. Es una gran oportunidad para ver otras culturas y ampliar horizontes.
- 2.** Poder trabajar con auténticos talentos. Personas creativas a la par que interesantes (y aprender de ellos). Gente que son expertos en animación, barcos, cocina, maquetas de plástico, autobuses, armamento, cantantes de pop y muchos otros temas. Lo único malo es que algunos están obsesionados hasta el punto de volverte loco, ya que sólo tienen esa conversación, y después de dos días oyéndoles decir lo mismo...
- 1.** Hacer la mejor animación del mundo. Sobran las palabras.

INCONVENIENTE

- 10.** Tener que trabajar en cosas en las que nunca admitirías haber tomado parte. Un par de veces al año te encuentras con proyectos tan increíblemente espantosos y comprometidos que te ves forzado a aceptar sólo por el dinero, pero que te maldices a ti mismo por hacerlo. Reclamas que se quite tu nombre de los títulos de crédito. Y te horrorizas cuando ves que aún sigue ahí. Tus amigos lo ven y se ríen de ti (se la devuelven preguntando - "¿Qué hacías tú mirando eso?").
- 9.** Trabajar en un montón de proyectos que nunca ven la luz y aquellos que sí lo hacen a menudo no llevan tu nombre en los créditos (en especial aquellos que son realmente buenos). A menos que seas uno de los de arriba, conseguir que tu nombre figure en los títulos de crédito no depende tanto de lo que hayas hecho, sino de donde trabajas y a quien conoces. En definitiva, te acabas pasando la mayor parte de tu carrera trabajando en cosas en las que no puedes demostrar que participaste.
- 8.** El problema de la higiene. Es verano y el tipo que trabaja en la mesa de al lado no se ha duchado en una semana y es un fumador empedernido. Tu compañía no tiene presupuesto para poner aire acondicionado, así que sólo tienen un ventilador y resulta que él está entre el ventilador y tú. Para colmo, como vive prácticamente en el estudio, siempre que estás tú, él también está allí.
- 7.** Tu vida se hunde en el agujero negro del estudio. Todo el mundo a tu alrededor se pasa la mayor parte de su tiempo allí por lo que acabas haciendo lo mismo. No es que haya tanto trabajo que no se pueda acabar en una jornada de 8 ó 10 horas, es que esa tarea acaba expandiéndose hasta llenar todo el día. He llegado a ver algunos trabajadores realizar el equivalente a 4 horas de trabajo en una jornada de 16. Incluso trabajando deprisa y haciendo trabajo extra, si acabas pronto los demás pensarán que eres un vago y no cumples con tu parte.
- 6.** Perder el amor por el anime. Una vez conoces cómo funciona por dentro, ves todos





AIC, Sunrise, Production I.G... son iguales

los trucos que se utilizan para ahorrar trabajo en las series y la animación de baja calidad se te hace **muy** aparente. Muchos animadores se limitan a ver la animación de alta calidad destinada al cine, y a pesar de todo aún se quejan. Así que dejas de apreciar cualquier tipo de animación.

5. La falta de conocimiento empresarial implica el caos. Hay muy, muy pocas personas en la industria del anime que tengan algún tipo de preparación empresarial. Controlar los plazos a veces consiste ni más ni menos que en correr cegados por el pánico vociferándole a la gente para que vaya acabando. No existe nada parecido a la planificación en la industria del anime. Puede ser extremadamente frustrante trabajar para alguien cuya idea de la dirección se basa en mangas y en películas de Yakuzas, de la misma manera que debe ser frustrante intentar dirigir cuando no se tiene ni idea. La relación sempai - kohai (superior - subordinado) a veces complica el problema. El sempai para demostrar su superioridad desata un temporal de terror y improperios sobre el kohai, tratándolos como perros hasta que dimiten, se vuelven colegas (ver el siguiente punto), o acaban por asesinar al sempai. Entonces el kohai toma el puesto del sempai, y así perpetúa la tradición del abuso. He llegado a ver como este fenómeno puede destruir estudios, lo cual es bastante triste, la verdad.

4. Lo difícil que es conseguir trabajo interesante. El

Anime se basa principalmente en el tráfico de influencias -debes ser amigo de alguien que pueda encargarte trabajo para conseguir algo- así que todo se limita a los contactos que tengas. Las amistades van y vienen en función de los caprichos de los más poderosos.

3. Hay muy pocas posibilidades de encontrar a alguien con quien entablar una relación sentimental. La gente que trabaja en compañías de anime tiende a ser algo rara e inestable como pareja. Los divorcios son frecuentes.

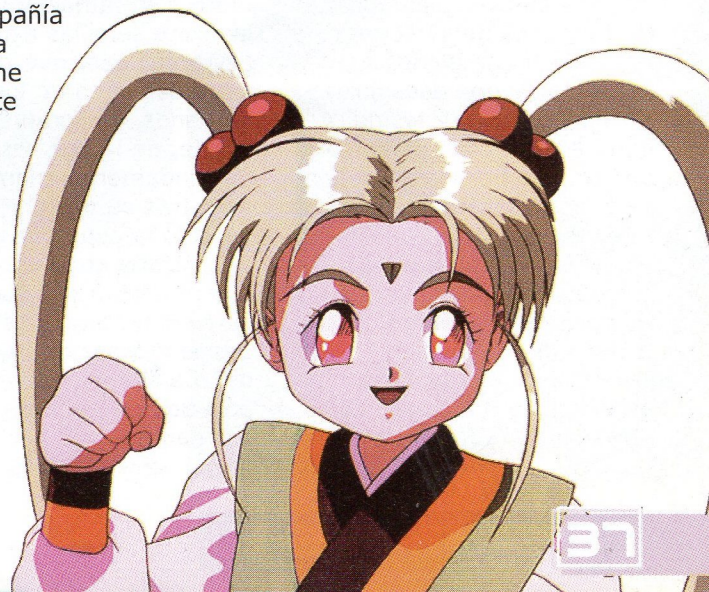
2. No hay beneficios y las posibilidades de prosperar no son gran cosa. No te hacen seguro laboral ni nada de eso. A menos que te involucres con alguien (ver arriba) es poco probable que llegues muy lejos.

1. Los problemas de salud debido al estrés y al exceso de trabajo. Lo que incluye evaporarse al ser iluminado directamente por la luz del sol, debido a que los animadores gastan tanto tiempo trabajando de noche en lugares oscuros que sus cuerpos toman apariencia vampírica. Trabajar largas horas en lugares estrechos y hasta los topes de humo acaba pasando factura. Muchos desarrollan problemas de salud como hipertensión, problemas de vista, crisis nerviosas, problemas de pulmón y desórdenes mentales. Con el primer trabajo que consigues no se gana lo suficiente como para comer bien y eso también puede causar complicaciones.

¿LOS años no pasan en Balde para el anime?

El otro día estuve hablando con el presidente de una gran compañía de animación y me comentó que quizá ya no quedaría industria japonesa de la animación dentro de 15 años. Porque Japón tiene un incremento poblacional negativo (cada año muere mas gente de la que nace) y la mayor parte de la población se desplaza hacia un intervalo de edad cercano a la madurez. En unos 15 años el 35% de la población superará los 65 años. No es que haya precisamente un mercado de series para gente mayor (¿Podéis imaginaros EVANGELION con personajes de 60 años? ¿SAILOR SENIL? ¿YA NO TAN PRETTY SAMMY? Obviamente el tipo actual de serie no funcionaría). La industria del anime también se hace mayor. Muchos creadores están ahora en los 30 rozando los 40. La cantidad de sangre joven que entra en la industria y permanece más de 5 años es escasa. Sería un buen momento para empezar a pensar globalmente, y hacer series más atractivas al mercado internacional.

■ Texto por Scott Frazier | scott@x.age.ne.jp
Traducción por Oriol Rosales [Uri] | org@tinet.org



BLUE SEED

Un anime de los de antes



Aunque tarde, al fin ha llegado a España uno de los mejores trabajos en forma de anime de Yuzo Takada: *Blue Seed*. El único inconveniente es que lo ha hecho a través de Vía Digital, en Locomotion, por lo que no todos podrán disfrutar de él, y las posibilidades de que salga en vídeo son nulas por ahora. Una pena, porque es una serie que podría llegar a tener un gran éxito en nuestro país si se emitiese en una cadena pública.

Basada en el manga del mismo nombre, *Blue Seed* toma como punto de partida los dos tomos de esta obra inconclusa de Takada, que tuvo que dejar colgada debido a que su serie estrella, 3x3 Ojos, le tenía -y sigue teniendo- totalmente absorbido.

Con ésta, el famoso autor vuelve a sus temas favoritos: la mitología, mezclada con monstruos y desarrollada en el siglo XX; recurriendo en esta ocasión a la leyenda de Susano-oh (Susano Orbatos), la cual ha sido utilizada por autores como Shirow en Orion y Rumiko en una de las OVAs de Ranma ½.

Esta es la historia de dos hermanas gemelas, Kaede y Momiji, y del terrible futuro que les aguarda. Ellas son las descendientes de la legendaria Princesa Kushinada, y su destino es el de salvarnos del despertar de los Aragami mediante su sacrificio. Kaede desaparece sin dejar rastro, y Momiji, que pasa un poco de eso de dar su vida por los demás, se va a clase desatendiendo las advertencias de su abuela. Por el camino aparece un chico que amenaza con matarla. Sin embargo, la llegada de Kuniyida y Takeuchi lo impide, haciendo que el chico no tenga más remedio de huir herido.

Calmada la situación, estos chicos le explican su destino y cómo la onda electromagnética de su sangre puede llegar a salvarlo o destruirlo todo. Ahora que Kaede ha desaparecido, la misión del TAC (un departamento del gobierno que estudia a los Aragamis y cómo derrotarlos), al que ellos pertenecen, es la de proteger a Momiji y sacrificarla si la situación lo requiere. Ella no entiende nada, sólo que esta viviendo un día extraño.

Pasado algún tiempo, vuelve a ser atacada, esta vez por Orochi (la serpiente de ocho cabezas de la leyenda), aunque sorprendentemente es salvada por Kusanagui, quien instantes antes le había amenazado. Entonces Kusanagui recuerda como Orochi, siendo él un bebé, mató a su familia y le insertó las siete semillas azules (mitama) para que protegiera a la Kushinada de los humanos. Él siempre vigiló a Kaede, de la que estaba profundamente enamorado, pero tras su desaparición ha perdido la esperanza de encontrarla con vida y sólo quiere acabar con todo y ser libre. El problema es que se siente incapaz de hacerle daño a Momiji, por el parecido que guarda con su hermana.



Los dos son capturados por Orochi, quien enfadado por la sublevación de Kushinada intenta implantarle la octava mitama para así dominarle, puesto que con ocho semillas el individuo pierde la voluntad, pero Momiji se interpone y ahora quien tiene la semilla es ella. El TAC aparece con una nueva arma destruyendo al monstruo. Momiji decide incorporarse al TAC, dado que gracias a su mitama es capaz de detectar a los Aragamis, siendo de este modo un instrumento muy útil para su eliminación, y permaneciendo protegida en todo momento. La trama se irá centrando en las personalidades de los protagonistas y del equipo del TAC. Y tras la entrada en escena de Sakura, una sacerdotisa japo-americana (con un carácter parecido al de Asuka de *Evangelion*) de





La serie rezuma calidad por los cuatro costados siendo uno de los últimos animes de su clase

desconocido propósito, los sentimientos de Momiji hacia Kushinada se harán más evidentes dada la nueva competencia. A partir de ese punto, la historia pasará por una sucesión de hechos que desencadenarán en un sorprendente final, que como supondréis, no os desvelaré (NdeEM3: Eso, eso, aquí no queremos a ningún chafafinales de esos que abundan por ahí, y no estoy mirando a nadie... ¿o sí?). Pese a estar anunciada para el 1 de Noviembre, comenzó a emitirse el 29 del mes anterior, por lo que son pocos los que han podido seguirla desde el primer episodio. Sin embargo, lo bueno (o malo, según se mire) es que en las plataformas digitales se repiten las series hasta la saciedad, por lo que no será la última oportunidad que tengamos. Y esto es importante, ya que estamos ante una de esas series que todo aficionado debería ver, más aún si te gusta el autor, porque es de lo mejor de su obra.

Por lo demás, poco que decir: animación fluida y cuidada que sabe sacarle todo el partido a un diseño de personajes tan fiel al manga que el propio Takada alabó.



BLUE SEED

VIA DIGITAL - LOCOMOTION
ESTRENO EL 29 DE OCTUBRE
DE LUNES A VIERNES A LAS 19:00
SEGUNDO PASE A LAS 22:00

SERIE DE 26 EPISODIOS
DURACIÓN: 24 MIN. APROX.

MITOLOGÍA

Blue seed, como muchos otros antes que él, toma la mitología japonesa como fuente de inspiración, no siendo pocos los dioses y leyendas a los que se hace referencia.

Uno de los más conocidos es Susano Orbatos, un dios que fue expulsado del cielo como castigo a sus fechorías. Éste vino a caer, según cuenta la leyenda, junto al río Hi en Izumo (al sur de Japón). Allí se encontró con una pareja de ancianos que lloraban desconsolados, que le explicaron cómo cada año venía una serpiente de ocho cabezas (Yamato no Orochi) para comerse a una de sus hijas. Ya sólo les quedaba una, y Orochi estaba a punto de llegar.

Susano aceptó ayudarles a cambio de quedarse con su hija, a lo que el viejo matrimonio accedió. Tras esto, convirtió a la chica en una peineta que colocó en su pelo y llenando ocho cántaros con sake engañó a la serpiente para que se los bebiese. Una vez hecho esto, matarla fue trabajo fácil, y cuando le abrió el vientre halló los tres tesoros sagrados de Japón (custodiados por el emperador en la actualidad): la espada Kusanagi, un espejo y una joya.



QUEEN EN

El Resurgir de los Clásicos

Esta serie de OVAs apareció en 1998 coincidiendo con el 20 aniversario de Capitán Harlock, y a un año del 25 aniversario de la publicación de *Space Cruiser Yamato*. Centrado en el personaje de Emeraldas, una figura trágica destinada a surcar eternamente el mar de estrellas, que es fundamental en el universo de *Leiji Matsumoto*.

En el primer OVA, *Departure*, un joven terrestre maltratado por la vida llamado Hiroshi Umino se embarca como polizón en un carguero con destino al planeta Daibaran. Allí espera encontrar al legendario Toshiro y construir su propia nave utilizando cristales de energía. Sin embargo, desconoce que este está muerto. Para colmo de males, cuando se aproximan a su destino son atacados por sorpresa por EIDomain, el despreciable comandante de la flota Arfresiana. Barr, el capitán del carguero, hace todo lo posible para repeler el ataque, pero sus defensas fracasan quedando su futuro en manos del destino. Y el destino se porta bien con ellos puesto que justo cuando iban a darles el golpe final, un misteriosa e invisible fuerza se interpone entre ambos, absorbiendo el ataque. EIDomain no puede creer lo que ven sus ojos y ordena sin éxito

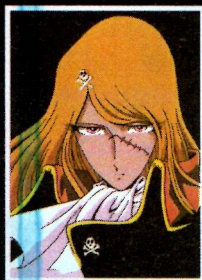
el ataque total. El campo de fuerza resiste cualquier ataque, y de él comienzan a surgir láseres en todas direcciones que destruyen la flota de EIDomain casi por completo. Cuando la nave empieza a materializarse, se descubre como Queen Emeraldas, un enorme ingenio compuesto por una larga superestructura de metal (similar a un zeppelin), y bajo ésta, un pequeño galeón del siglo XVII que sirve como centro de mando. En vista de esto, EIDomain huye despavorido

demonstrando que no es más que un cobarde ruin. El carguero logra por fin tomar tierra en su destino, y pese a que descubren a Hiroshi y a un viejo como polizones, les dejan ir. Daibaran es un lugar inhóspito, al más puro estilo del oeste (algo común para Matsumoto), contando sólo con tres ciudades en todo el planeta. Entonces, Hiroshi se dirige a la más cercana de éstas, y consigue un trabajo como camarero. Sin embargo, el destino no ha jugado todas sus cartas, ya que EIDomain entra en el mismo bar en busca de información sobre la nave que los ha dejado en ridículo antes. Allí, amenaza a todos con su arma (incluso a un grupo de soldados que hay), siendo nuestro joven protagonista el único que se lanza sobre él para detenerlo. Obviamente, no tiene mucho que hacer, y cuando EIDomain se dispone a matarlo con su arma, Emeraldas (que se había mantenido al margen hasta entonces ocultando su rostro) entre en acción con las palabras de "si tu oponente está desarmado, enfréntate a él de igual modo". EIDomain acepta el reto luchando



Si después de ver estas OVAs no os picáis con todo lo relacionado con Matsumoto es que no tenéis sangre en las venas

EMERALDAS



cuerpo a cuerpo contra el chico, pero tras haberle propinado 326 golpes (golpe más, golpe menos), no soporta que el chico le haya dado en cinco o seis ocasiones y empuña enfurecido nuevamente su arma.

Emeraldas no permanece impasible, y dispara su florete láser para desarmar al necio comandante, ofendiéndolo con las palabras de "este chico es más hombre que tú". Es entonces cuando se descubre haciendo que los soldados, al reconocerla, salgan pitando. El comandante aguantará un poco más; lo justo para oír la advertencia de que como no quite la calavera que lleva su nave de la misma lo pagará con su vida (sólo dos naves tienen derecho a portarla: la suya y la de su amigo, el Capitán Harlock).

La historia proseguirá paralela a estos personajes, y no cuento más porque sería un acto de vandalismo. Tan sólo decir que Emeraldas verá en Hiroshi un diamante en bruto con muchas posibilidades para cuando crezca (quizás sea por el gran parecido que hay entre él y Toshiro, su único amor). También, en el segundo OVA, *Eternal Emblem*, se incorporará al reparto Bararuda, la reina de los Arfres, que ordenará a

Eldomain que encuentre y elimine a Emeraldas puesto que en el espacio no puede haber dos reinas.

que me lo expliquen

Emeraldas es un personaje especialmente importante dentro de la serie de *Capitán Harlock*. Aparece también en los anime de *Endless Orbit SSX* y *Galaxy Express 999*; y en las películas *Waga Seishun no Arcadia* (la Arcadia de mi juventud), *Galaxy Express 999* y *Adieu Galaxy Express 999*. Por último, fue también la protagonista de *Eternal Voyager Emeraldas*, su propio especial de TV.

Describir el amasijo de relaciones que hay entre los personajes es harto difícil, por lo que lo dejaremos pendiente para un futuro artículo de mayor extensión. Sin embargo, a modo de curiosidad, y para justificar que nos tomemos más tiempo para nuestra investigación comentar que en el primer OVA se produce una incongruencia temporal. En un flashback vemos cómo Toshiro le entrega una de las cinco Cosmodoragun que existen (el arma de mano más poderosa de todo el universo de Matsumoto) a Emeraldas mientras le comenta a ésta su deseo de construir la Arcadia; y en ese momento llega Harlock, que por fin ha conseguido los cristales de energía que necesita Toshiro. El problema está en que como vemos en la película *Waga seishun no*

Arcadia, los tres personajes no se conocerán hasta después de la construcción de la nave de Harlock, por lo que imeeeek! ¿quién tiene razón?

En fin, dejándome ya de rollos destacar especialmente la labor de dirección a cargo de Yuji Asada (geniales todas las escenas) y el diseño de personajes de Keisuke Hasunaga (que pese a mantener el look de Matsumoto les ha dado un lavado de cara acorde con los tiempos que corren, del todo necesario). Música muy apropiada para la ocasión y una animación de alta calidad en la que se hace un uso de gráficos por ordenador de lo más cuco.

Perderse *Queen Emeraldas* sería un acto imperdonable. Si no tienes Vía Digital lo entiendo (yo tampoco tengo), pero seguro que conoces a alguien dispuesto a grabártelo.



VIA DIGITAL - BUZZ
ESTRENO EL 17 DE DICIEMBRE
DOMINGO A LAS 23:00
SIN CORTES PUBLICITARIOS

SERIE DE 2 OVAS
DURACIÓN: 60 MIN. APROX.

DETECTIVE

Cuidado con quien te quedas a solas

■ Texto por Ángel Luis Jimenez [IKARI] | ikari@lettera.net

Os daré una pista. Está basada en el manga homónimo de Gosho Aoyama. Otra pista. Su joven protagonista poco tiene que ver con el cimmerico o con el chico del futuro. La última. Acaba de llegar a España en su versión animada.

¡Efectivamente! El anime de *Detective Conan* (*Meitantei Conan*) llega a nuestras pantallas por partida doble: Al C33 catalán para algunos privilegiados por un lado, y en cintas (o desafortunados DVDs) para el resto.

Meitantei Conan empezó a ser publicado en el Shonen Sunday en 1995, obra del genial Gosho Aoyama (seudónimo de Yoshimasa Aoyama), el cual se dio a conocer en 1988 con una obra corta, Chotto Mattete. Su salto a la fama lo propició *Yaiba* (que todos conoceréis por su anime), aunque su obra favorita es *Magic Kaito*, la historia de un elegante y descarado mago a la que el autor considera como "la obra de mi vida". No obstante, su serie más larga es la del pequeño Conan, con 28 tomos por ahora y dos especiales dibujados por su ayudante, Eiichi Yamagishi. Pero dejemos que el autor nos cuente el proceso creativo que dio lugar a *Detective Conan*. En una entrevista realizada a Newtype, Aoyama comentaba "me encantan las historias de ladrones tanto como las de detectives, sobre todo las de Sherlock Holmes o Lupin. Pensé que me gustaría dibujar una historia como *Colombo* o *Ninjaburo Furuhashi* por ejemplo, pero dibujar una historia normal me parece aburrido y al final llegué a crear un protagonista joven. Era mucho más fácil llevar la historia con un estudiante de instituto. Y más interesante aún sería un niño y sus problemas para explicar

las resoluciones de los casos, así como los líos amorosos con Ran. La historia sólo trata de una rana que se convierte en príncipe con un ligero toque de misterio".

Con esta bonita y extravagante metáfora, llegamos en Enero del 96 a la emisión del primer capítulo de *Meitantei Conan* en el canal Nihon TV con un éxito arrollador, habiendo superado ya con holgura los 200 capítulos y algunos TV special, junto a sus 4 fantásticas películas. La última, *Hitani no naka no ansatsusha* (algo así como Raptada ante sus ojos), aún se encuentra en cines japoneses.

El turno le llegó a España en Mayo del 98, cuando el manga de Conan empezó a ser publicado por Planeta en formato tomo tras las insistentes peticiones de los otakus y confiando en que sería un superventas. Lo irónico del asunto es que pudo haberlo sido. La primera miniserie de 6 números bimestrales generó suficiente entusiasmo como para garantizar su inmediata continuación, esta vez de 7 tomos mensuales que, por si algún ingenuo se esperaba otra cosa, fracasó siendo cancelada "indefinidamente". Los motivos, los de siempre: cansancio, inconstancia, más

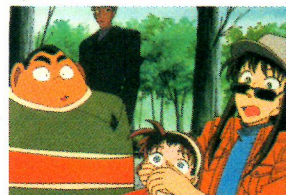


dinero al mes, etc... Pero eso es otra historia.

Inesperadamente, y casi un año después de su cierre, Manga Films ha contratado los primeros 80 capítulos del anime que serán los que en principio se verán en el canal autonómico catalán, mientras que su continuidad en vídeo está condicionada a las ventas (¡ya sabéis, a comprarla!). Y eso no es todo, porque sé de buena tinta que Canal 2 Andalucía está muy interesada.

¿DE VERDAD NO SABES DE QUÉ VA?

Shinichi Kudo, estudiante obsesionado con las novelas detectivescas y colaborador de la policía en sus ratos libres, es descubierto por una organización criminal, los Hombres de Negro, que le hacen tragar un veneno



CONAN



Tenéis a la izquierda a la cantante de Two-Mix en versión animada. La verdad es que la pobre es fea en la realidad.

experimental que lo rejuvenece hasta tener la apariencia de un niño de 8 años.

Shinichi oculta los hechos adoptando una nueva identidad, la de Conan Edogawa, que le permitirá investigar sin levantar sospechas.

Acoplado en la casa de su mejor amiga Ran (secretamente enamorada de él), se dedica a seguir resolviendo casos (dejándole el mérito a Kogoro Mouri, padre de Ran y detective de oficio), al tiempo que investiga el paradero de los Hombres de Negro.

Detective Conan es una fiel adaptación del manga original. Y ése es el problema. Ambas versiones son *a priori* idénticas, lo cual puede llevar a que el aficionado sólo siga una de las dos, despreciando la otra. Pero no os dejéis engañar. Aunque los primeros capítulos son idénticos al cómic, la serie cuenta como aliciente con un montón de episodios inéditos (guionizados por el propio

Aoyama y protagonizados la mayoría por los pequeños amigos de Conan). El capítulo 6 es el primero de ellos y en la primera temporada, de 28 capítulos, hasta 11 son originales de TV. Y lo mismo vale para el manga, pues no todos los casos están animados.

La animación de la serie es correcta, al servicio de la historia que se cuenta, lo cual disimula las carencias que de hecho tiene. En el apartado musical, son decenas los CDs dedicados a la serie, destacando la calidad de los openings y endings (os recomendaría especialmente *Question for Truth* de Two Mix). Por último, *Detective*

Conan inicia la línea de DVDs de Manga Films. Sonido en mono, un único idioma (el castellano) y 2 "especiales" que no son otra cosa que los capítulos 10 y 11 de la serie de TV, forman un DVD que ha resultado ser un gran despropósito y un engaño. Y es que con este tipo de cosas no vamos a ningún lado. Elemental, querido Conan.



DETECTIVE CONAN

VIDEO

**MANGA FILMS
VERSION DOBLADA (CASTELL./CAT.)
AUDIO: MONOAUROAL
FORMATO: VHS PAL / DVD ZONA 2**

**EPISODIOS 1-3
DURACIÓN: 70 MIN. APROX.**



Blue Submarine No.6

El Máximo Exponente del Anime Digital

Hablar de anime digital es hablar necesariamente de GONZO, empresa que ha marcado un antes y un después tanto en el mundo de la animación como en el de los videojuegos. Tras tres años de fatigoso trabajo, llega a su fin el que sin duda es su trabajo más controvertido: *Ao no Roku Gô*.

La historia de *Ao no Roku Gô* (literalmente, "El azul número seis") se inicia en los años 60 con un manga de Satoru Ozawa titulado *Submarine 707*. Treinta años más tarde, y aprovechando el éxito que tenían las historias militares situadas en el mar, continuó la historia original añadiendo nuevo material. El argumento de este manga difería ligeramente del que posteriormente sería utilizado por GONZO en su nueva versión: en el año 2025, la capa de ozono se hallaba en una situación crítica. Esto causó un gran número de catástrofes

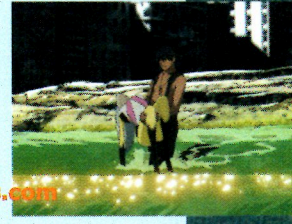
que culminaron con cientos de ciudades hundidas bajo el océano -entre ellas, cómo no, Tôkyô-. La solución llegaba de manos de la ONU, con la creación de una flota especial, la AO ("azul"), cuya

misión era recuperar el terreno marítimo y potenciar la creación de nuevas ciudades habitables bajo las aguas. A excepción de Zorndike, la versión animada cuenta con personajes diferentes, y el ambiente, así como la psicología de nuestros protagonistas, adquiere un aspecto prácticamente opuesto.

¿EXPERIMENTAL?

El por qué de esta elección para experimentar con un nuevo tipo de anime -experimentación que no es tal, pues el uso de CGs lleva ya bastantes años de desarrollo, aunque simplemente no cuaja- ha sido motivo de controversia. Probablemente, si la historia fuese de aviones, al resultar un tema igualmente extraño para el público occidental, nos preguntaríamos lo mismo.

La historia - repartida en 4 OVAs- nos sitúa a finales del siglo XX, en una situación de conflictos internacionales y luchas a muerte entre dos bandos: los habitantes de la tierra y los seres del mar.



STAFF

Director

MAHIRO MAEDA

Diseño de Personajes

TOSHIJI MURATA

Render e Integración 2D/3D

AKIRA SUZUKI

Música

THE THRILL

Planning

KAZUMI KAWASHIRA

KAZUMI HARASAWA

Productores Ejecutivos

SHIGERU WATANABE

FUMINORI SHISHIDO

SHOJI MURAHAMA

Jefes de Producción

KAZUHIKO Ikeguchi

TAKAO NAGAYAMA

Basado en el manga de

SATORU OZAWA

Para solventar estos problemas, se crea una organización multinacional llamada AO, cuya misión es hacer habitables ciertas zonas del mar y luchar con el más sofisticado armamento contra Zorndike, un cliente renegado que planea hacer

sucumbir a toda la humanidad. Como era de esperar, nos situamos en el Japón de finales de siglo, anegado por las aguas, y en una situación de hambruna y miseria propia de la Europa medieval. Allí vive Hayami, ex-combatiente de la Ao, retirado tras la muerte de un compañero de trabajo, nuevamente reclamado para ayudar en la eterna lucha. Hayami resulta ser uno de los protagonistas más interesantes, a pesar de que las miradas se dirigen inicialmente hacia Kino, la protagonista femenina. Harto de la vida y de una lucha sin sentido, Hayami se culpa a sí mismo de la muerte de su amigo, y, por extensión, de las muertes de todos aquellos que sucumben ante las hordas de Zorndike. Tras una conversación con Kino, y al presenciar un nuevo ataque marítimo, decide regresar a la flota. Sin embargo, las intenciones de Hayami no son lo que parece: para él, la lucha que se está

llevando a cabo es inútil y carece de sentido, pues está llevando al exterminio masivo de ambos bandos. Un nuevo ataque le obligará a embarcar y luchar contra los Umigumo, unas máquinas arácnidas en cuyo interior se halla una raza creada por Zorndike, y que responde a las órdenes de Verg, un gigantesco tiburón de forma humana que viste armadura de samurai.

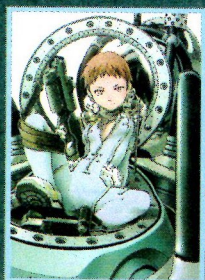
Tras el ataque, Hayami descubre en el interior de uno de estos Umigumo a Myûtio, una ¿chica? con la que entablará una estrecha relación, punto decisivo del desenlace final. La primera OVA finaliza con un nuevo ataque de Verg, que llevará a la desaparición de Hayami tras un naufragio. Sin embargo, Hayami no morirá, sino que será rescatado por Myûtio, que le devuelve así el favor. Tras una entrañable estancia, es la que Myûtio da de comer a Hayami, hace acto de aparición Musuka, que explica todo lo ocurrido a Hayami. Es en este punto que la historia da un giro total, pues si antes nuestro protagonista no sentía ánimos de luchar por nada, ahora se da cuenta de que realmente debe hacer algo por parar esa guerra inútil. Sus intentos, una vez en la Ao, de convencer al capitán de que hable directamente con Zorndike, no darán resultado: "Hay que luchar hasta la muerte", le dice. Tendrá que ser él mismo, ayudado por Kino, quien se enfrente cara a cara a Verg y Zorndike. La batalla final está a punto de comenzar... hasta la muerte.

OPINIÓN general

La primera impresión que produce esta serie de cuatro OVAs es la de estar contemplando una auténtica obra de arte. En cierto modo, podría compararse con las películas de Ridley Scott, que, aún poseyendo un aspecto visual ciertamente interesante, a veces adolecen de argumento. Sin embargo, esta primera impresión desaparece a partir de la tercera OVA, llena de detalles y con un nivel técnico muy superior a las anteriores. En este aspecto, está claro que GONZO no se ha cortado, y, a pesar de las numerosas críticas lanzadas contra ellos, han abierto un nuevo paso en el mundo del anime digital, con obras como *Megami Kobôsei-Condidate for Goddess*, *Gatekeepers* o *Vandread* (estas dos últimas también del Estudio GONZO). La saga de *Ao no Roku Gô* todavía no lo ha dado todo, o eso parece, ya que en la actualidad cuenta con un juego, disponible para PlayStation y Dreamcast, llamado *Antarctica*, en el



que se incluye un corto a modo de película de 40 minutos de duración, realizado completamente por medios digitales, y una edición especial en DVD y VHS llamada *Digital Plus*, con nuevos diseños de personajes, mechas y entrevistas al staff.



AO NO ROKU GO

VIA DIGITAL - LOCOMOTION
(PRÓXIMAMENTE EN VIDEO POR
SELECTA VISIÓN)
CON CORTES PUBLICITARIOS

SERIE DE 4 OVAS
DURACIÓN: 24 MIN. APROX.

© Bandai Visual/Tosh



CYBERSIX

Anime a la Europea

Basada en el comic book del mismo nombre creado por los argentinos Carlos Trillo (guión) y Carlos Meglia (dibujo), *Cybersix* es la serie perfecta para enganchar a la gente al "estilo europeo" gracias a su enorme calidad y gancho. Paradójicamente, está coproducida por TMS (Telecom Animation Film) y NOA (Network Of Animation) siendo japoneses los primeros y canadienses los segundos... es decir, que de Europeo ni el forro.

Como diría un viejo amigo mío, toda historia que pretenda atraer al público de forma fulminante tiene que tener chicas, nazis, y animales. Pues bien, da la casualidad de que *Cybersix* tiene las tres cosas, por lo que empezamos con buen pie.

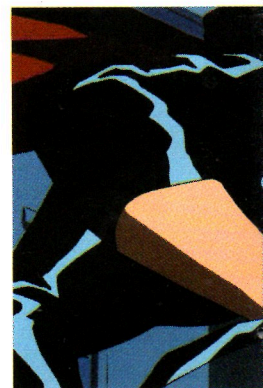
La protagonista que pone nombre a la historia es la última de la serie cyber creada por el científico loco Von Reichter (de origen alemán, por supuesto). Antaño fueron 5000, pero debido a su conducta desobediente y contestataria hoy sólo ella, la número seis, permanece con vida. El Dr. Von Reichter decidió acabar con todos ellos, pero *Cybersix* logró escapar de sus garras, apañándose para sobrevivir hasta llegar a la ciudad de Meridiana.

Como era consciente de que las marionetas del malvado científico (encabezadas por José, un niño pequeño creado genéticamente para ser igual de megalómano que su padre) no se darían por vencidos, decidió tomar una nueva identidad: la del Sr. Adrian Seidelman, profesor tímido e introvertido de literatura inglesa. Interpretando este masculino papel por el día, y recuperando el suyo propio por la noche, hará todo lo posible por defender a aquellos a quien más ama. La historia parte del momento en que Adrian llega al instituto de Meridiana como nuevo profesor y conoce a Lucas Amato, el responsable de la asignatura de biología. Bajo el aspecto de gorila que tiene Lucas se esconde una persona

considerada y sensible que pronto hará buenas migas con Adrian.

Una noche, mientras Lucas camina de vuelta a casa, se encuentra con *Cybersix* luchando contra un "Idea Fija", otra de las creaciones del doctor, cuyo cerebro se programa con un único propósito (fregar, cocinar, torturar...). Atónito ante la belleza y las habilidades extraordinarias de *Cybersix*, que va saltando de edificio en edificio con su capa y traje negros, Lucas no puede dar crédito a sus ojos. Donde antes estaba el cuerpo de un "Idea Fija" ahora sólo queda un vial lleno de un líquido verdoso fluorescente tras la repentina evaporación del engendro.

¿Quieres más? Pues qué tal si te digo que el recién nombrado líquido se





Si lo que estás buscando es un anime tradicional, obviamente no lo vas a encontrar aquí. En cambio, si eres de los que no le hace agua a nada, tenga la estética que tenga siempre y cuando sea de calidad, entonces Cybersix es tu "anime"

STAFF

Director
TOSHIHIKO MASUDA
Supervisor de Fondos
MAKOTO SHIRAISHI
Supervisor del Coloreado
TOMOKO YAMAMOTO
Música
ROBBI FINKEL
Storyboards
NOBUO TOMIZAWA
KAZUhide TOMONAGA
TOSHIHIKO MASUDA
ATSUKO TANAKA
KENJI HACHIZAKI
TEIICHI TAKIGUCHI
Productor Ejecutivo
SHUNZO KATO
Productores
KOJI TAKEUCHI
HERVE BEDARD



denomina "sustento" y es esencial para mantener con vida a la mayoría de las creaciones de Von Reichter, entre las que Cybersix se incluye (en el anime lo obtiene de los viales que llevan sus enemigos, pero en el cómic lo hace absorbiéndolo del cuello de éstos como si de una vampiresa se tratase). O que ésta empieza a sentirse atraída por Lucas, el compañero de trabajo de su doble personalidad masculina, a la vez que Lori Anderson, una estudiante del instituto, se enamora precisamente de

esa falsa personalidad de la protagonista. ¿Y los animales, dirás? ¿Dónde están los animales? Ah... es que aún no he mencionado a Data 7, una pantera negra cuyo cerebro fue sustituido por Von Reichter por el de Cyber-29, un amigo que Cybersix tenía de pequeña, que abandona a su creador al recordar su infancia como humano.

CONCLUSIÓN

En definitiva, acción, suspense y ciencia-ficción de la mano de los creadores de las más que apreciadas series de animación de *Batman* y *Superman*. Cuesta creerlo pero lo cierto es que se han superado a sí mismos. Y lo mejor de todo es que si después de ver estos trece primeros episodios te quedan

ganas de más (asegurado), no tienes que desesperarte. Trillo confirmó en una reciente entrevista que se están produciendo trece episodios más, que continúan la historia en el punto en el que queda después del apoteósico final.



CYBERSIX

VIA DIGITAL - BUZZ
ESTRENO EL 18 DE DICIEMBRE
DE LUNES A VIERNES A LAS 20:35
SIN CORTES PUBLICITARIOS

SERIE DE 13 EPISODIOS
DURACIÓN: 24 MIN. APROX.

© TMS/NOA

BLAME!

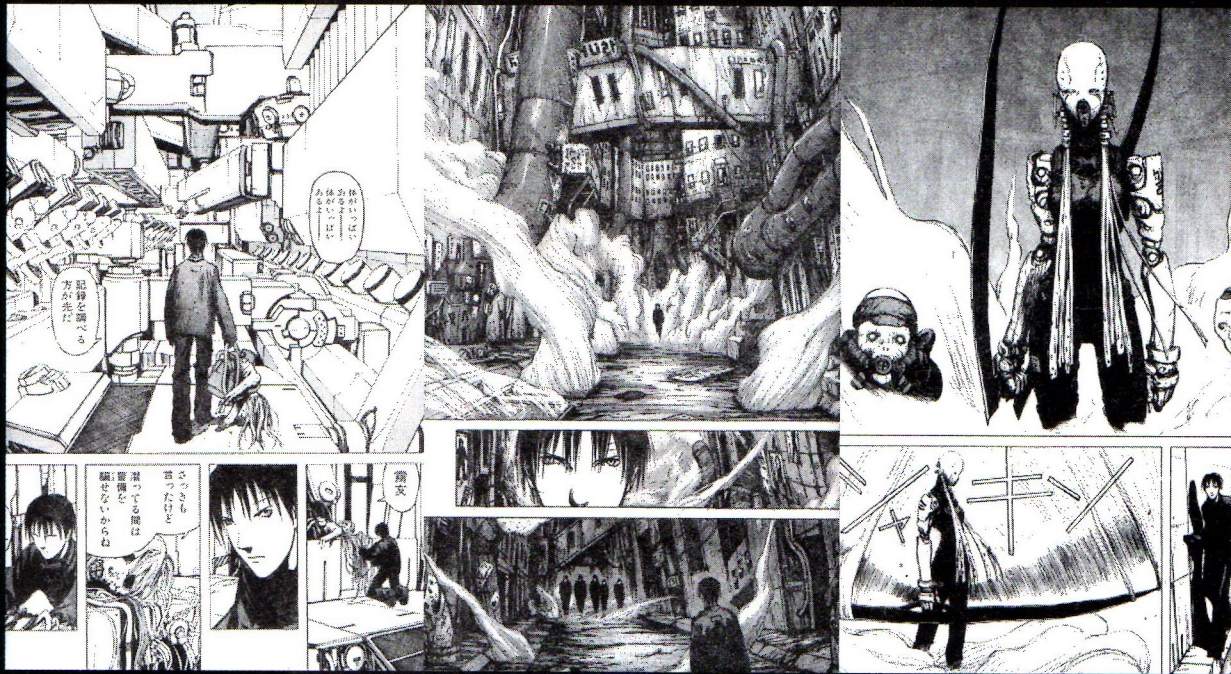
SENCILLAMENTE DEVASTADOR



Una de las novedades ya confirmadas de la línea manga de Glénat en España para este mes es *Blame!*. Su autor, Nihei Tsutomu, es un gran desconocido para el público pero no por ello desmerece nada de su obra. *Blame!* se publica en Japón mensualmente en la revista Afternoon de Kodansha y cuenta ya con cuatro tomos recopilatorios. Se trata de una obra con toques cyberpunk que se desarrolla en lo que su

autor denomina Cyber Dungeon, un mundo apocalíptico formado por un enorme laberinto de acero dividido en un sinfín de niveles y en cuyo extremo más bajo se encuentran los humanos. En los niveles superiores habitan todo tipo de criaturas inimaginables ya sean humanoides, cyborgs embutidos en trajes de cuero y cadenas,

monstruos o demás seres abominables fruto de la experimentación genética del hombre. Además los habitantes de Cyber Dungeon poseen unos enchufes en su cuerpo que les permiten conectarse a máquinas y ordenadores para controlarlos a su gusto. El protagonista de la historia es Killy, un humano muy serio y callado que irá subiendo nivel tras nivel en busca de la cura para una enfermedad genética que



La calidad de este manga es bestial. A arruinarnos un poco más toca. Sniff...

afecta a todos los humanos. En su camino deberá enfrentarse a todo tipo de enemigos, para lo cual cuenta con su pistola, un arma muy potente capaz de hacer trizas a cualquier oponente. Aparte de su pistola, Killy se administra distintas drogas que le otorgan una fuerza descomunal así como gran resistencia física y mental. Durante el primer tomo del manga los diálogos son escasos y la acción es lo que prima. A partir del segundo tomo los diálogos toman mayor importancia cuando Killy encuentra compañera de viaje en la forma de Cibo, una chica muy inteligente que posee tantos cables y enchufes en su cuerpo que apenas parece humana. Cibo será de gran ayuda para Killy ya que es capaz de controlar cualquier dispositivo electrónico (es como R2-D2 en *Star Wars*

pero más guapa ^_^) y juntos irán avanzando por los distintos niveles del Cyber Dungeon y encontrando pistas acerca del extraño virus que crean periódicamente las sorprendentes criaturas que pueblan este laberinto de acero en el cual viven.

“Fantástico ambiente cyberpunk y acción a raudales...”

COMPRA OBLIGADA

Blame! es sin duda un manga de compra obligada para todo aquel que busque algo nuevo y diferente. Es una obra difícil de clasificar pero con influencias que van desde *Hellraiser* hasta *Aeon Flux* pasando por momentos en los que uno cree estar viendo ilustraciones de H.R. Giger (el diseñador de los bichos -y todo lo demás- de *Alien*). Su autor se

desenvuelve a las mil maravillas en el universo apocalíptico-decadente que ha creado y nos ofrece un manga con un diseño de personajes ingenioso a la vez que atractivo así como con un dibujo muy cuidado y detallista de fondos muy trabajados.

Algunas viñetas parecen verdaderas ilustraciones, y las portadas y contraportadas de los tomos son toda una

gozada para la vista. Quizás el uso de términos referidos a los genes, cromosomas y demás palabrería cyber-científica pueda confundir un poco al lector pero lo cierto es que *Blame!* es un manga muy visual con pocos diálogos donde destaca la acción. Un gran acierto por parte de Glénat después del descafeinado salón del manga en cuanto a novedades y que creemos va a ser todo un éxito en nuestro país.

El Trabajo de Cámara

Fundamentos del Movimiento

El mes pasado vimos a través del ejemplo del movimiento de una pelota una serie de conceptos muy básico pero que forman parte de la cotidianidad del trabajo de cualquier animador. Sin embargo, una de las partes más importantes para obtener unos resultados medianamente profesionales es el trabajo de cámara, pues de éste depende el resultado final. A continuación veremos las distintas clases de movimientos que podemos encontrar.

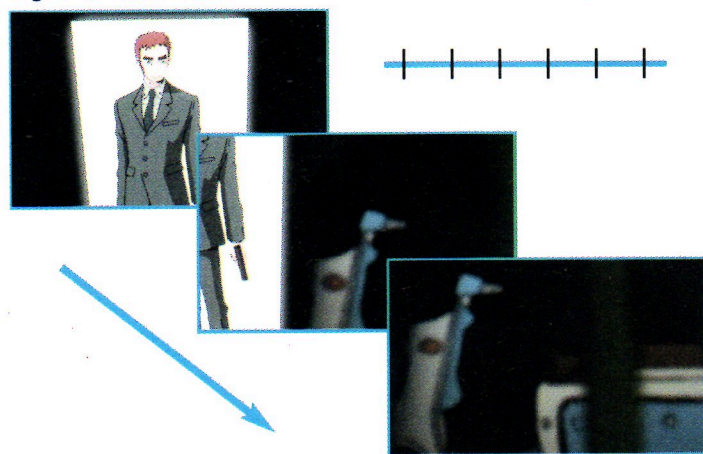
POSICIÓN FIJA

Es el tipo de corte más común. En él, la cámara no se mueve, obteniendo un plano fijo. ¿Cómo hacerlo? ¡No toques nada! ^_^



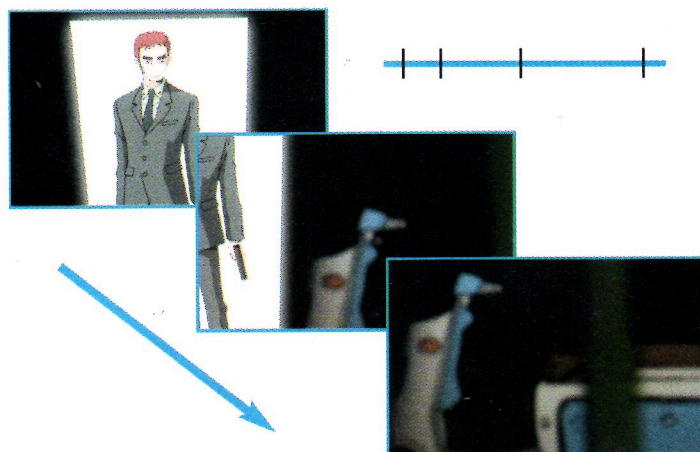
DESPLAZAMIENTO

Muy común en el anime, sobre todo en la TV. Consiste en mover la cámara de un punto a otro. Para esto simplemente trazaremos una línea recta entre los dos puntos y haremos que todos los elementos de la escena sigan el recorrido.



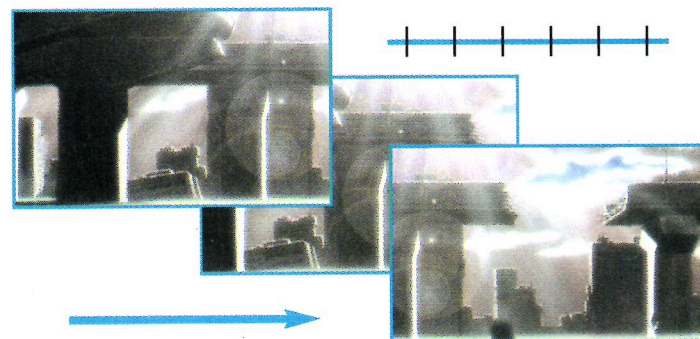
MOVIMIENTO PROGRESIVO

Es la aceleración o deceleración de un movimiento. Se representa en el timing con marcas de la misma forma que vimos en mes pasado, es decir, muy juntas al principio cuando el movimiento es lento y cada vez más separadas conforme vamos acelerando. Para la deceleración, lo mismo pero al revés. Con él se obtienen mejores resultados que con el anterior, pues es más natural y realista, así como menos brusco.



PANORÁMICA

Muestra la situación de la escena mediante la rotación de la cámara sobre su eje. De este modo obtenemos un movimiento hacia la derecha o la izquierda que se utiliza normalmente para situar al espectador.

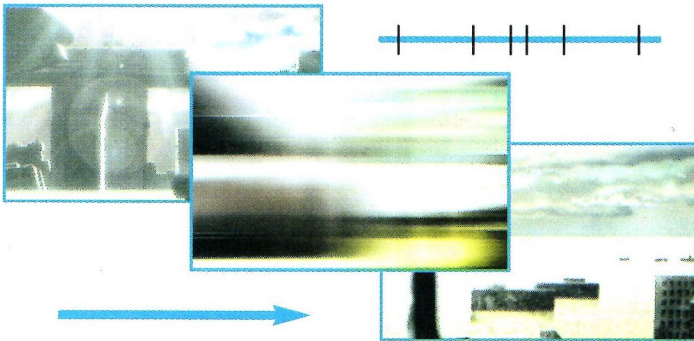


“El trabajo de cámara marca la diferencia entre lo amateur y lo profesional”

PANORÁMICA RRU

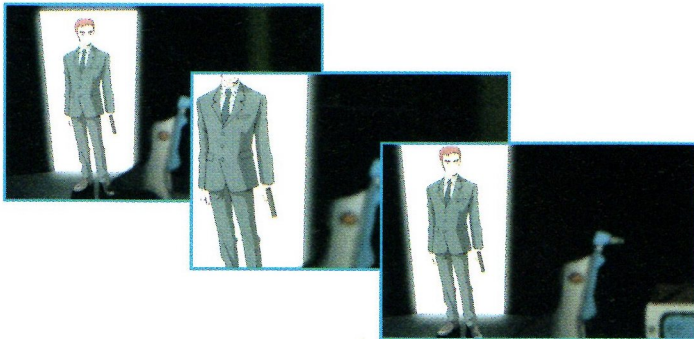
Ésta seguro que os va a sonar también, ya que es todo un clásico en el anime. Es igual que la panorámica sólo que más rápida y con una imagen distorsionada de líneas cinéticas entre la posición inicial y la final. Se utiliza en movimientos muy veloces y, normalmente, entre distancias largas.

Para que el efecto sea convincente, la imagen intermedia debe tener las mismas tonalidades que las otras dos. Si utilizamos el ordenador esto es bien fácil puesto que podemos componer una imagen a partir de las otras dos (lo ideal es que en cada extremo haya una mayor presencia de los tonos de su imagen correspondiente, y en el centro una mezcla de ambas). Cuando lo montemos tendremos que introducir la imagen con un índice de transparencia que disminuirá rápidamente, para volver a aumentar al estar a punto de completarse el movimiento, consiguiendo de este modo una transición perfecta.



TRACK IN/OUT

Se trata del clásico zoom hacia dentro o fuera de la cámara sobre la imagen realizado mediante la variación de la distancia que hay entre sus diferentes lentes. El efecto consiste simplemente en una variación en el tamaño de toda la escena (fondo, personajes y demás elementos) por lo que reproducirlo en el ordenador es lo más sencillo del mundo.



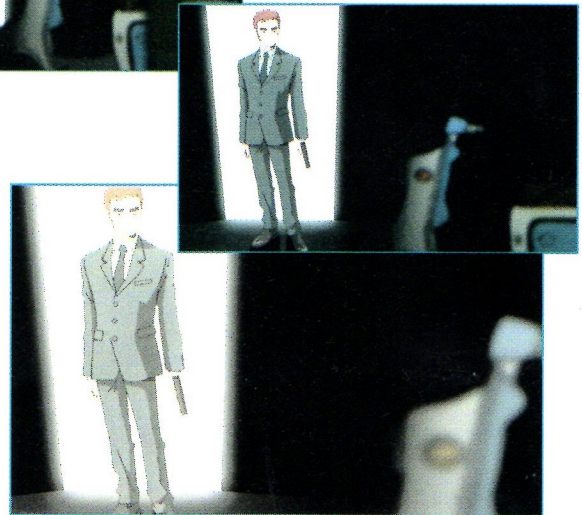
TRACK UP (T.U.)

Variación del efecto anterior muy utilizado por Disney, que añade la ilusión de profundidad al mismo. Es decir, que no será una mera ampliación sino que simulará el movimiento de la propia cámara hacia delante o atrás. Cada elemento está separado del fondo y se mueven a distinta velocidad. Una regla fundamental para esto es que cuanto más cerca de la cámara esté un elemento más rápido debe ser su movimiento.

Si utilizamos el ordenador con un programa del estilo de Adobe Premiere, sólo tendremos que colocar cada elemento de la escena separado en capas, y después hacer un zoom individual por capa respetando la anterior regla. Por ejemplo, a la capa de arriba (la más cercana al espectador) le aplicaremos un zoom con una velocidad del 50%; a la que está por debajo de esta, uno con una velocidad del 30%; y así sucesivamente hasta llegar a la capa de fondo a la que apenas aplicaremos zoom (¿qué tal uno del 5%?). De este modo, se creará la ilusión de que nos desplazamos entre los objetos.



Con esta modalidad, partes de los objetos que antes estaban ocultas por otros, se hacen visibles



Y hasta aquí llegamos este mes... Practicad mucho y no le hagáis caso a la parte del reportaje de Scott referente a las desventajas de trabajar en la industria de la animación japonesa. Por cierto, si tenéis alguna duda, consulta o sugerencia, no dudéis en escribirme.

Queremos convertir esta sección mes a mes en un rincón para todo lo que pueda definir a la "Generación Otaku" española. Nos interesan tus opiniones, tus intereses y sobre todo, tus gustos. Por ello, nos gustaría que participases poniéndote en contacto con nosotros, ya sea por e-mail (shirase@aresinf.com) o por correo (Revista SHIRASE. Ares Informática, S.L. Avda./Mare de Deu de Montserrat 2 bis. 09870 Sant Joan Despí (Barcelona)).
No nos falles, ¡escríbenos!

anime más VOTADO

- 1 Card Captor Sakura
- 2 Neon Genesis Evangelion
- 3 Cowboy Bebop
- 4 Ranma 1/2
- 5 Dragon Ball
- 6 La Visión de Escaflowne
- 7 Video Girl Ai
- 8 Detective Conan
- 9 City Hunter III
- 10 Ghost in the Shell

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

manga más VOTADO

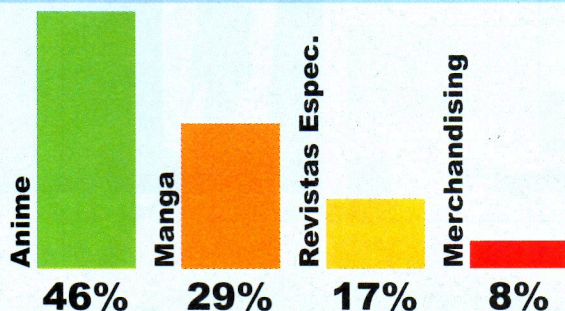
- 1 I''s
- 2 Ruroni Kenshin
- 3 Somos chicos de menta
- 4 Video Girl Ai
- 5 Neon Genesis Evangelion
- 6 Noritaka
- 7 Dragon Ball
- 8 Adolf
- 9 Eden
- 10 Cyberweapon Z

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

ENCUESTA

¿Qué es lo que sueles consumir en mayor cantidad?

Como se puede apreciar con estas cifras por delante, es cierto que el anime (video, televisión) está siendo consumido en mayor cantidad que el manga. Por otra parte, las revistas especializadas tenemos un hueco en vuestra lista de la compra, por encima incluso de los derivados.



La siguiente encuesta es:

¿Qué buscas en una revista de manganime?

- Noticias
- Actualidad Nacional
- Actualidad Japonesa
- Extras (pj. CD-ROM)
- Otro (dinos qué)

Recuerda que necesitamos tu colaboración. ¡Escríbenos!

CONCURSO SORTEO

10 cintas de Kacho Ohji

¿CUÁLES SON LAS INTENCIONES DE LAYLA YUKI?

A [] Ligarse a Ohji B [] Reunir al grupo de rock C [] Salvar la Galaxia
(marca la respuesta correcta con una cruz)

DYNAMIC SK

anime más vendido (LD)

- 1 Furi Kuri
- 2 Jin-Roh
- 3 Card Captor Sakura
- 4 Sakura Taisen 2
- 5 Furi Kuri
- 6 "Turn A" Gundam
- 7 DiGi Charat
- 8 Maetel Legend
- 9 Betterman
- 10 The Big O

Datos facilitados por Original Confidence Research Company

Furi Kuri está siendo todo un fenómeno en Japón. Los DVDs se venden como rosquillas y las revistas especializadas como Newtype o Animage no paran de dedicarle páginas y más páginas.

Nosotros nos lo olimos en cuanto pusimos las garras encima del primer OVA, y es que esta vez, Gainax ha dado de nuevo en el clavo con una serie divertida, técnicamente brillante y con ese "toque Gainax" que tanto gusta.



Piratería o Altruismo

¿Hablamos de **piratería** cuando nos referimos a la fanedición, tal como afirma Planeta, la única editorial que se ha pronunciado sobre el tema?

Simplificando mucho, sí, pero maticemos hasta qué punto son punibles tales acciones. El fin de la piratería es obtener **beneficios con la venta de copias ilegales** de productos con copyright reconocido. Una correcta fanedición nace cuando un seguidor de una serie cortada se hace con su continuación y traducción y **la comparte**

distribuyendo una fanedición **entre otros fans** que no tengan acceso a dicho material. Otro ejemplo es el de alguien que decide dar a conocer una serie desconocida o poco comercial. En ambos casos, son mangas que **de ninguna otra manera podrían leerse**, por lo que

no restan ventas a una editorial nacional o japonesa (y si su posterior popularidad permite una publicación, que la fanedición sea retirada y el comprador consecuente). En el plano económico, la fanedición ha de ser **sin ánimo de lucro**, cobrando por ejemplar lo

mínimo para cubrir gastos (y si no es así, no lo compréis). En muchas ocasiones, no se compensa la dedicación mostrada. Un último punto: la mayoría de faneditores (al menos los de Sadel, grupo creado para aunar esfuerzos), no se esconden y sus publicaciones vienen firmadas con su nombre.

Concluyendo: pese a la ilegalidad de la fanedición, no creo que por su origen y su limitada distribución (y siempre que se cumplan los ejemplos dados) constituya un grave problema para nuestro mercado.

No nos engañemos

Bueno, bueno, bueno. Yo también me quejo del ínfimo espacio que tenemos para opinar (ventajas de corregir los textos, ya sabes lo que han escrito los demás ^_^ (NdEM3: Sí, pero yo soy el que lo pone ;-)), en el que no se puede hacer casi nada (desde luego no desarrollar bien una opinión). Así que al grano. Lo mires como lo mires, las fanediciones son ilegales (me centro en el papel, ya hablaremos de los robos a mano armada que algunos supuestos fansubs cometen). No compran derechos, no advierten al autor, no están registradas en el mercado nacional... muchas cosas.

Peeeeero, para qué engañarnos, facilitan el que algunos aficionados puedan disfrutar de obras a las que de otra forma nunca podrían acceder. No sólo títulos que nuestras queridísimas editoriales dejan totalmente colgadas puteando así sobremana al personal, también permiten obtener obras que si no aquí no llegarían ni por equivocación.

El resto, todas esas cosas que tanto se discuten en foros de opinión y revistas, es vanal y superfluo, son ganas de hablar por hablar. Que si las ventas de las fanediciones perjudican una futura edición "legal" del producto (¡venga ya!

Mucho que van a influir 50 ó 100 aficionados con una edición cutre...), que si al autor le gustaría que su obra llegara a cuanta más gente mejor (algunos supongo que sí, otros en cambio son unos rácanos de los que si no hay pasta no hay obra...), que si al no tener ánimo de lucro no es ilegal (pffff... ni idea, nunca he estado muy puesto en leyes (NdEM3: Yo tampoco es que sea una eminencia en el asunto, pero por lo poco que sé puedo decir que más que legal o ilegal, es lo bueno que sea tu abogado puesto que el vacío jurídico en este asunto es grande)... Lo dicho, paja.

Resumiendo, que lo único importante es esto: Son ilegales, pero también son una bendición para el aficionado. Vamos, que yo no voy a dejar de adquirir mi continuación de Santuario ni interrumpir mi colaboración en la fanedición de Saint Seiya.

PD: No puedo dar nombres, pero recuerdo una vez un sermón que me echó un importante editor sobre todo este tema y lo perjudicial de esta ilegal actividad desde una copia pirata de un programa informático (supongo que os imagináis por qué sé que era una copia ilegal). En estos temas os encontraréis siempre mucha hipocresía y mucha doble moral.

Fanediciones, Manga y Cintas de Anime

Tema peliagudo éste de las fanediciones. No quiero entrar en esta breve (¡muy breve, EM3! (NdeEM3: Solo puedo decir que estoy trabajando en ello... lo cierto es que con todas las cosas que queremos meter en cada número estaríamos apretados hasta con 200 páginas -_-U)) columna de opinión en una depuración de responsabilidades, pues no me interesa la causa o las culpas de esta situación, sino analizar el peculiar panorama que *de facto* existe actualmente en el mercado y opinar de ello, que de eso se trata.

Hemos asistido en estos últimos meses por un lado a una lenta pero progresiva recesión del mercado manga en nuestro país, y por otro a una masiva aparición de series editadas por y para fans, con y sin ánimo de lucro (que estafadores hay en todos lados. Y no hablemos de la venta ilegal de anime, que de ese tema no me ocuparé... hoy. Al que le pique, que se rasque).

Toda esta situación ha encontrado su máxima expresión en la pasada edición del Salón del Manga. De las más de 20 novedades de Planeta, tres han sido mangas (y de ellas sólo hay una serie regular). Norma sigue en su línea (cáptese la ironía), y Glénat ha anunciado la aparición en breve de Blame y Bronze (¡ilegó el momento del yaoi!). Pero en la parte oscura (je, je) del Salón podíamos fácilmente encontrar que: ¡Han continuado Sanctuary! ¡Family Compo en español! Y un larguísimo etcétera de mangas que a un módico o no tan módico precio podías comprarte allí mismo si conseguías pillarlos antes de que se agotaran (tarea difícil en algunos casos). Los esfuerzos de los otakus en esta "línea de fanediciones" se han ido centrando en dos vertientes muy lógicas:

- Mangas que cortaron hace tiempo y sin posibilidades de continuación (y a esto nos referiremos más tarde).
- Mangas que, si bien no hay planes de publicación visibles por parte de las editoriales, están de moda en el fandom o se les tiene en especial consideración.

En principio es una gran idea ésta de la fanedición. Si no podemos comprar legalmente los mangas que queremos ver publicados o cortan tu serie favorita, cojonudo.

En estas "publicaciones" además se demuestra el amor por la serie, prometiéndose en todas éstas la procedente retirada del mercado en el momento en que se serialicen estos mangas de forma legal.

Pero la honestidad es incompatible con el mercado de libre comercio. Me explico. Es muy probable que si estas series se publicaran o continuaran por las editoriales, no sólo no la compraría mucha gente, sino que tampoco los que teniendo su versión fanzinera pasen de gastarse el triple de pelas para algo que YA han leído o "con una edición tan patética", con lo cual la admirable intención de estos faneditores de dar a conocer sus mangas favoritos no hiciera sino condenarlos. Y es que el mercado es imprevisible. Sólo un par de datos: Nausicaa, novedad de Planeta en mayo, o la continuación de Ranma ½ que, al tiempo que podía comprarse el tomo 19 en el salón, se anunciaba entre los posibles planes futuros de Jaime Rodríguez. Deseadles suerte.

Otros temas a tratar son los relativos a la piratería e ilegalidad de este tipo de cosas, o las escasas perspectivas de continuidad de estos proyectos, los cuales dejaremos para otra ocasión.

Pero quiero dejar claro, por último, que no tengo absolutamente nada en contra de estas publicaciones, como demuestran mis pinitos como faneditor o todo el dinero que me dejé en estas publicaciones en el Salón. Es más, me parecen a nivel personal, fantásticas, con series que siempre quise leer y que, desde luego, y consecuentemente, compraré en el momento en que algún Editor decida publicarlas.

Tan sólo digo que se trata de un arma de doble filo, y me pregunto si esta loable (y dura) tarea de publicar mangas "artesanalmente" estará haciendo más mal que bien a una hoy por hoy poco halagüeña situación del cómic japonés.

■ Ángel Jiménez [Ikari] | ikari@lettera.net

PERSONAJES MAS VOTADOS

- 1 **Sakura Kinomoto (Card Captor Sakura)**
- 2 Rei Ayanami (Neon Genesis Evangelion)
- 3 Kenshin Himura (Rurouni Kenshin)
- 4 Spike Siegel (Cowboy Bebop)
- 5 Conan Edogawa (Detective Conan)
- 6 Iori Yoshizuki (I''s)
- 7 Yue (Card Captor Sakura)
- 8 Misato Katsuragi (Neon Genesis Evangelion)
- 9 Syaoran Li (Card Captor Sakura)
- 10 Vegeta (Dragon Ball)



En Representación de los Faneditores

Bueno, no sé si mi opinión sobre las fanediciones es muy objetiva, tanto más cuando yo fui uno de los fundadores de este particular movimiento, pero vamos a ver... El movimiento de fanedición ha aparecido como consecuencia de la política de las editoriales de manga de este país, consistente en la no continuidad de series, la nula política de distribución y formatos, y la mala calidad del producto (con honrosas excepciones como Glenat, y algunas de las ediciones de Planeta, como la de Adolf).

Frente a esto, un grupo de gente decidió continuar series que las editoriales habían dejado colgadas, o sacar series nuevas. Para ello se ha procurado seguir unas determinadas normas, para mantener, si no la legalidad de estas ediciones, sí la ética.

Por supuesto no incluimos dentro de fanediciones cosas como las traducciones piratas de Doujinshis que se hacen en algunas publicaciones, cogiendo mangas de la red y traduciéndolos sin dar un duro a sus autores, y sacando un beneficio astronómico de ello.

- No sacar ningún beneficio: El precio de las fanediciones es el de los costes de producción.
- No sacar ninguna obra que se sospeche (las editoriales ayudarían dando pistas) que se van a editar en un futuro próximo (las fanediciones de Ranma y de Nausicaa se han paralizado en cuanto hemos sabido que las iba a sacar Planeta).
- Respeto a la obra y las intenciones del autor.
- Procurar dar una calidad lo más alta posible teniendo en cuenta nuestros medios.

Puede evidentemente que esto no nos salve de las llamas del infierno en el juicio final, pero por lo menos nos hace tener la conciencia tranquila mientras estamos vivos... :-)
¿Es esto piratería? Es posible. ¿Es ilegal? Por supuesto. ¿Es ético? Sin duda. Hacer fanediciones es un buen modo de ver la diferencia entre legal y ético, como ejemplo aquí tenéis unas cuantas actividades cogidas al vuelo, que son perfectamente legales:

- Pagar 150.000 ptas al mes por una hipoteca.
- Trabajar durante un año seguido con doce contratos de un mes.
- Morir en Madrid capital, en una semana, 5 obreros en la construcción (en 5 accidentes diferentes).



En fin, que no creo que con las fanediciones se haga mal a nadie. De todas formas, si pudiera editar de una forma completamente legal Maison Ikkoku, por ejemplo, yo sería feliz, ya que así sentiría que cumplía con mi deber para con Rumiko-san. Y no hablo por mi solo, lo hago sabiendo que ése es el sentimiento que todos los faneditores tienen.

Por otro lado, y como prueba de mis palabras, las editoriales tienen a su disposición todos nuestros trabajos y traducciones para su libre uso, si así lo

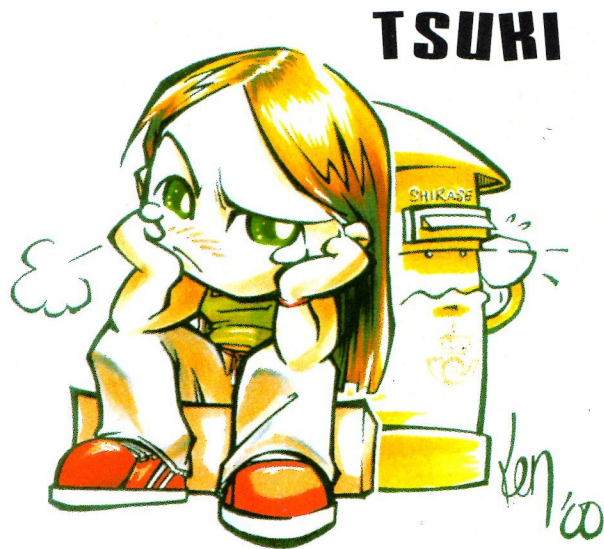
desean; y si no se lo creen, que prueben a ver. Porque la principal razón de existencia de las fanediciones es el deseo de sus creadores de que la gente pueda disfrutar, reír, emocionarse y llorar con los mismos mangas que ellos han leído. Por eso trabajan gratis, no seáis demasiado duros con ellos por ser piratas, porque lo hacen de todo corazón.

■ [Kalisto no baka!] | kalisto5@yahoo.com

Me presentaré, me llamo Tsuki y soy una de las redactoras de esta revista (bueno, la única chica dentro del equipo de redactores... tengo miedo mamiii...), y a partir del siguiente número, también la correera. De modo que, ¡Escribidmeeeee! ¿iA qué esperáis!? ¿No veis en el dibujo de la derecha lo triste que estoy?. Quiero ver el buzón lleno de vuestras cartas, con todas las preguntas, dibujos, y todas esas cosas que a base de un poco de maña se puede meter en un sobre. También he de presentaros a mi colega Ken Niimura, al que probablemente ya conozcáis por sus anteriores trabajos para Dokan, Minami, o en el cartel del Salón del Manga. Él será el encargado de dar vida a mis palabras a través de sus dibujos.

Revista SHIRASE. Ares Informática, S.L.
Avda./Mare de Deu de Montserrat 2 bis.
09870 Sant Joan Despí (Barcelona)

shirase@aresinf.com





Terry Gilliam

Dossier y filmografía



Bret Easton Ellis

Sitges 2000

South Park

Serie B

Dinosaur

Babylon 5

Steranko

Slice of life

Diablo2

Cerdañola Blues

Meet the Feebles

Anne Rice



Cine • TV • Cómic • Internet • Música • Libros • Vídeo • DVD • Humor

Nexus •  **21**

Llega la nueva REVOLUCIÓN: DivX ;-)

La última novedad y el anime de siempre al alcance de un solo clic

■ Texto por Oriol Rosales [Uri] | org@tinet.org

Quizá a alguien le sea familiar el nombre de DIVX. Hará cosa de un par de años, a la par que el nacimiento del DVD, la compañía Circuit City desarrollo el estándar DIVX, que, en resumidas cuentas,

venía a ser un DVD de alquiler. El reproductor de DVD iba conectado a la línea telefónica y funcionaba como pay-per-view. Por

suerte, el proyecto fracasó, en parte porque algunas distribuidoras se negaron a sacar títulos en DIVX, y también porque fue severamente criticado en la red. No obstante permaneció en la memoria colectiva de los internautas como una muestra de lo avaricioso que podía llegar a ser Hollywood. Volviendo a la actualidad, en dos años, el formato DVD ha

logrado cuajar en el mercado audiovisual gracias al aumento de calidad que supone y a un extenso catalogo de títulos, lógicamente incluyendo anime entre ellos. De hecho en Japón y Estados Unidos la oferta de anime en DVD ya rivaliza con el VHS o el LD. Sin embargo, dos acontecimientos han conseguido

ensombreceer el lucrativo futuro que aguardaba a la industria del cine. El primero fue la publicación por error del sistema de cifrado de los DVD, algo que aprovechó un grupo de hackers para crear programas de 'rippeo' que certifican la copia y reordenan la imagen (similar a la señal del Canal+). Con todo, tratándose de DVDs de 5 gigas,

basado en este nuevo estándar, el Windows Media Video V3. Sin embargo, el fichero resultante debía ser invariablemente en ASF, un formato exclusivo de Microsoft que muy pocos programas admiten. Así que de nuevo las mentes inquietas de Internet decidieron modificar el Codec para que se pudieran sacar archivos en un formato más

universal, como el AVI. Y decidieron llamarlo DivX ;-) para diferenciarlo del de MS y ya

“Con un equipo actual se convierte una OVA en un archivo de 150 megas con una perdida de calidad mínima”

aún quedaba el problema del espacio, que obligaba a pasarlo a VideoCD con una notable pérdida de calidad. Para explicar dicha pérdida de calidad debemos entrar un poco en lo que son estándares de compresión de vídeo. El MPEG es la institución que desarrolla esta tecnología de compresión. Y detrás suele especificarse la versión del estándar, que abarca tanto el vídeo como el audio (MP3, por ejemplo, viene de MPEG 1 layer 3). De modo que, si un DVD emplea el estándar MPEG2, y un VideoCD el MPEG1, notaremos una pérdida de calidad al recurrir a un estándar más primitivo. El segundo fenómeno fue la aparición del DivX ;-). Tan pronto como salió el MPEG4, Microsoft se apresuró en sacar un Codec (codificador decodificador) muy potente

puestos cachondearse un rato del extinto proyecto. Con lo cual cualquiera puede convertir un episodio u OVA de 25 minutos en un archivo AVI de unos 150 megas con una pérdida de calidad mínima a pantalla completa, lo que nos lleva a Internet. Ciertamente, con una conexión telefónica poco se puede hacer al respecto, sin embargo, empiezan a ser muchos los usuarios que disponen de fibra óptica en sus casas. Y es ahí donde se abren las puertas del paraíso para el aficionado español. Por desgracia tanto en los proveedores de espacio gratuito como en los buscadores es difícil encontrar títulos en DivX por su tamaño e ilegalidad, y si nos limitamos al anime todavía más puesto que la mayor parte del tráfico de este tipo se realiza por Hotline o IRC.



Adiós a las cintas de enésima generación, los 70 megas de Inuyasha dan la talla

Con algo de paciencia, Hotline puede ofrecernos algunas maravillas

Filename	Size
Bastard.mk	101
Battle Angel Alka.mk	121
Bubbledream Crisis.mk	121
Candidate for Goddess.mk	112
Conquest Begins.mk	113
Dread.mk	101
Evangelion.mk	120
F1.mk	141
Fushigi Yume.mk	101
Ghost in the Shell.mk	111
Golden Boy (OVA).mk	101
Grave of the Fireflies.mk	111
Guardian Wing.mk	121
Irresponsible Captain Tylor.mk	120
Key Meets Tiki.mk	101
Kimagure Orange Heart.mk	111
Lupin Castle in the Sky.mk	111
Love Hina.mk	120
Macross Plus.mk	111
Mobile Battleship Nautilus.mk	101
Momokoto.mk	111
Naruto.mk	111
Ninja Scroll.mk	121
Perfect Blue.mk	121
Photon.mk	101
Recount of Lovers War.mk	111
Resonant Kamen.mk	111
Social Cop.mk	111
Tenchi.mk	111
Vampire Hunter D.mk	121
Visions of Ecstasy.mk	120
You're Under Arrest (OVA).mk	101

Love Hina

Saludos, jugones. Este mes vamos a hacer un análisis concienzudo de las versiones de Love Hina, que desde el pasado Septiembre ha arrancado muy fuerte en el mundo del videojuego. Dándonos a conocer juegos con bastante calidad, van más allá de los tontos jueguecitos para arropar a una serie de éxito (saludos a Bandai). Sin más dilaciones, bienvenido a la cyber-posada Hiragata.

POCKET

Aunque haya sido desarrollado por una compañía desconocida (Maberas), y el juego sea una especie de aventura grafica para GB, que no es el mejor soporte, nos encontramos con un cartucho más que correcto. Los gráficos están a la altura, tiene un scroll suave y unas ilustraciones a pantalla completa que me recuerdan a lo mejorcito de Neo-Geo Pocket. Y en cuanto a la música, pues como las del juego de

Pokémon... son más agradables que el surtido de pitiditos que suele acompañar a las aventuras en GB. Ahondando un poco más en el juego en sí, nos encontramos una aventura bastante intragable (aunque eso sí, bastante fiel a la serie) para el público español, por muy fans que sean éstos de las desventuras de Keitaro y las chicas. Un océano de textos y más textos mientras intentas ligar (principalmente por error y con la chica que no quieres) que sacarán de quicio al más paciente, ya que no

encontraremos ni un triste sub-jueguito de éstos que te animan a seguir. Esta es quizá la carencia más notable, que hace al juego poco ameno.

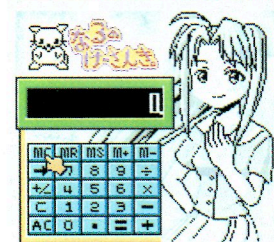
Como único extra, un "original" sistema de calculadora y agenda para adornar nuestra portátil con la cara de Naru y la tortuguita. ^_ ^U En líneas generales, una buena aventura poco recomen-

dable. Pero para aquellos que disfruten del divino don de la paciencia, Nintendo ha prometido otra entrega de la serie, L.H. Party, que será un juego de acción lleno de pruebas para competir en tu GB contra las chicas de la serie y un amigo vía cable Link. Saldrá a principios de año.

AL VIA KOTOBA NO CHUU NI

El 28 de Septiembre, los usuarios de Play nos vemos sorprendidos por una versión de la propia Konami de las andanzas de Keitaro y compañía. Y cuando una compañía reina en el mundillo de los Girlfriend-Simulator se centra en una serie que se presta claramente a ella, pues... Ya tenemos un Forever With Me, pero con las chicas de Love Hina.

Así, Konami nos presenta una con la posibilidad de ligar con la chica que más nos guste (aunque cada una tiene su nivel de dificultad) y participar en algunos eventos (mini-pruebas) para hacerlo más llevadero. Tiene unos gráficos bastante buenos, en perspectiva isométrica y con ilustraciones de la chica que esté hablando. En el apartado sonoro contamos con la música y las voces originales de la serie y algún que otro vídeo, aparte del opening, intercalados entre las fases. Cada fase equivale (más o



menos) a un capítulo del anime, lo que acaba aburriendo un poco si eres un fan, porque no vas a encontrarte muchas sorpresas. Mención especial para el sexto evento (capítulo 7), en el que protagonizaremos una parodia del mundo de los juegos de Rol convirtiendo a nuestros protagonistas en paladines y magos para rescatar a la princesa Naru. Delirante, y la carrera de avestruces (caricaturas de los chocobos) es totalmente impagable. En resumen, otro buen juego recomendable, que aunque sigue teniendo las barreras del idioma se hace más asequible.

TOTSUZEN NO ENSEI HAPPENING

El mismo día que se ponía a la venta la versión de Play, Dreamcast recibía la suya, programada por la propia Sega. En cuanto a apartado gráfico y sonoro, la DC le saca una cabeza a la Play, con unos gráficos más nítidos e ilustraciones en alta definición, aunque al ser un juego con Super Deformed no luce especialmente. ¿Cuáles son entonces la bazas de Sega? La más interesante radica en el uso de ese periférico totalmente infravalorado en España... el módem de la DC. Mediante este aparatito podremos interactuar mucho más con el juego, esto es, mandar nuestras partidas a la sede de Sega, donde nos serán evaluadas, y más allá, cartearnos via E-Mail con las bellas protagonistas de la serie (sí, sí, no es coña). Nosotros (bien cuando nos apetezca, bien en determinados momentos del juego) le mandamos un mensaje a la chica que nos interesa, y en breve



recibimos en nuestra DC la respuesta de la chica con la que intentamos ligar, más puntos extra si se trata de un evento propiciado por el juego. Aunque no es imprescindible para avanzar en la historia, sí que facilita mucho llegar a terminar con la chica que uno quiera, ya que cada chica tiene una barra que se va llenando según vayamos completando determinados eventos del juego, y sin estos puntos se hace cuesta arriba terminar con ninguna de ellas. Además, el puru-puru pack, el mando vibrador de DC, se encargará de transmitirnos las sensaciones de nuestro personaje cuando se encuentre inmerso en alguna "complicada" situación cerca del pecho de alguna chica. El juego se puso a la venta en dos versiones, una normal y otra limitada, con añadidos: embalaje de lujo, un reloj, una toalla, un peluche de la tortuga (me encanta ese bicho) y un amuleto de buena

suerte para los exámenes (NdeEM3: ¡Lo necesito!). Esta es sin duda la versión más divertida y fiel al espíritu de la serie. La pena es que nunca cruzará nuestras fronteras, y si llegase, lo haría sin el añadido del módem, que es lo más divertido.



Y sin más espacio por este mes, sólo me queda reseñar la salida en breve de un par de títulos interesantes... Ah! mi Diosa, en DC para principios de año, y una entrega del Puño de la Estrella del Norte, para PSX, para cuando leáis estas líneas. Dudas, quejas y consultas a mi buzón de correo.

Arriba, la versión de Dreamcast; y a la izquierda la de Gameboy Color

VIDEO GIRL Ai



Lo habitual con cualquier manga de cierto éxito es su salto del papel a las pantallas en un corto periodo de tiempo ya sea en forma de anime, OVAs, largometraje o un poco de todo. Si estas adaptaciones funcionan bien, se vuelve factible realizar una película de imagen real que trate de abrir el producto a un público más amplio. Esta es la corriente habitual, pero hay excepciones.

Y la película de imagen real de *Video Girl Ai* es una de ellas. Estando la serie en pleno auge había que aprovechar el tirón, por lo que, mientras se discutía sobre el formato en el que se realizaría la versión animada, se decidió producir una película que se estrenaría en los cines japoneses el 29 de Junio de 1991.

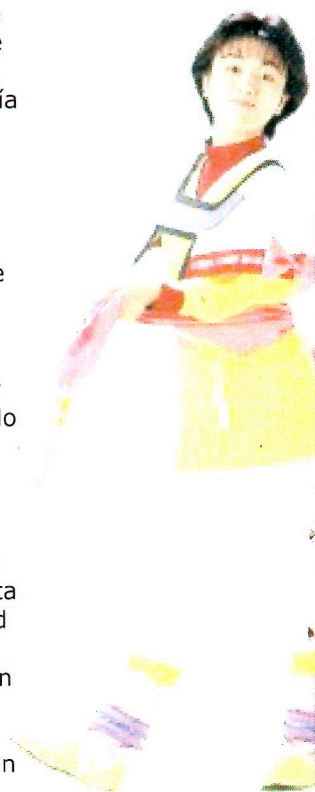
Dirigida por Ryu Kaneda, quien ganó el premio al mejor director en el Festival de Cine Fantástico Internacional de Roma con su película *Mangetsu no Kuchizuke*, el film engloba los cuatro primeros tomos del manga. Precisamente por este motivo, la tónica general de la misma difiere de la de la obra original, siendo ésta mucho más jovial y divertida que la trágica y tensa historia (aunque con final feliz como todos sabréis) que el manga terminó desarrollando. Por otra parte, y pese a que las comparaciones son odiosas, hay que decir que ni el reparto es el más adecuado, ni la adaptación es muy estricta, puesto que encontramos a unos

personajes para nada similares a los del papel. Interpretando a Ai, Kaori Sakagami no está nada mal pero, al igual que en las OVAs, es morena. Para colmo, su traje es horrible, puesto que vale, el original ya era horterilla, pero es que además está realizado con algún material rígido que a la vista parece cartón. Y en lo referente a su personalidad, la encontramos menos divertida y muchísimo más recatada (aunque eso fue debido a que la película era para un público adolescente y no podía haber tanto culo suelto).



En el caso de Ken Oosawa como Yota, hace que éste parezca más estúpido que tímido (NdeEM3: ¿Soy el único que piensa que parece algo mariquita?), y que lleve el pelo hacia abajo y no de punta como Katsura nos tenía acostumbrados, tampoco ayuda mucho. Una pena puesto que físicamente sí daba la talla.

A diferencia de los demás, Hiram Hamaguchi, que hace de Moemi, es ideal para el papel, resultando igual de encantadora. No obstante, estaría perfecta de no haber tenido el pelo tan largo. Se lo podían haber cortado, ¿no? Hasta ahora, los personajes tenían fallitos, pero no estaban mal del todo. Sin embargo, Naoteru Osaka en el papel de Takashi es la gota que colma el vaso. Imaginad mi decepción cuando tras haber estado esperando a un machote frío y arrogante (NdeEM3: ¿Me llamabas, muñeca?) me encuentro a un chico con gorra y chaqueta de béisbol que parece salido de un episodio de *Bateadores*. Además, las proporciones tampoco son





La verdad es que Sakagami se parece un montón a Ai. No podemos decir lo mismo del moña que la acompaña

muy correctas, ya que de ser mucho más alto que Yota ha pasado a tener una talla similar.

Y si esto sigue sin provocar un estallido de rabia en vuestros corazones, esperad a ver a los dos últimos: el anciano del Gokuraku y el hombre de la gabardina. El primero, en lugar de ser un viejecito entrañable es alguien mucho más joven y con un aspecto rudo que no le va para nada al papel. Y en lo que respecta al hombre de la gabardina, si en el manga logró conquistar a miles de jovencitas por su atractivo, en la película no es más que un viejo decrepito con cara de mafioso.

Antes de terminar y como curiosidad del film mencionar la aparición estelar de Katsura en un par de escenas. Esto podría sorprender a alguno, pero después de saber que tiene un disfraz de Batman hecho a medida y que no pierde ocasión de fotografiarse con él llegamos a la conclusión de que este autor no tiene ningún pudor. Eso sí, al César lo que es del César: el tema de la interpretación no lo lleva del todo mal.

Por último, y pese a lo dura que he sido, que no os lleven a engaño los muchos defectos que he sacado: la película de Video Girl Ai no es mala... No es que sea buena,

pero mala tampoco es. Tan sólo estamos ante un producto derivado más, que cumple con un aprobado las esperanzas que pudiésemos tener en él.



Algunas escenas son realmente preciosas



GLAY

**¿QUIENES SON ESOS?**

Glax es una banda compuesta por Teru (vocalista), Takuro e Hisashi (guitarras), y Jiro (bajo). Su nombre viene de "Gurei", la pronunciación japonesa de la palabra "Gray" (gris), y poseen un estilo musical que está entre el jpop y el jrock. No se pueden encuadrar en un estilo definido ya que tienen canciones de lo más variado, desde el hard rock (como Acid Head) a las baladas (como Beloved), pasando por el hip-hop. Lo que sí que tienen en común es que la mayoría son optimistas y tienen estribillos pegadizos.

Hacia Agosto de 1997 empezaron a convertirse en un mito, con una legión de admiradores impresionante en todo el mundo. Y actualmente son de lo más popular en Japón, están a la altura de Luna Sea o L'arc en Ciel, viven su mejor momento y se les ve hasta en la sopa.

¿COMO COMENZÓ TODO?

Durante los 80, Takuro, en su época de instituto, estaba en una banda de Rock llamada Gestapo. Al cabo de un tiempo perdió su interés por la banda y decidió que quería formar un grupo por su cuenta, así

que empezó su reclutamiento para Glax. El primer miembro fue Teru, amigo y compañero de clase, que se colocó en la batería. Empezaron a componer la música prescindiendo de un vocalista, hasta que Takuro se dio cuenta de que a Teru no se le daba mal cantar. De modo que Teru cantó las letras de las maquetas, y terminó convirtiéndose en el vocalista de la banda hasta estos momentos.

Takuro siguió en su empeño y le ofreció el puesto de guitarra a otro compañero de clase, Hisashi, que tocaba en una banda llamada Ari.

En un principio dudó varias veces su propuesta ya que no estaba muy de acuerdo con el estilo que habían

desarrollado en las maquetas, pero al final acabó entrando en la banda como segundo guitarra.

Durante esta temporada tuvieron también un batería y un bajista, con los que hicieron una pequeña actuación en su ciudad natal, gozando de buena aceptación. Pero su sueño era probar suerte en Tokio tras su graduación.

Cuando esto sucedió en 1990, los únicos que acabaron yendo a Tokio fueron Takuro, Teru e Hisashi, pero aquello no era el camino de rosas que ellos se pensaban. Tokio era una ciudad enorme, con una enorme cantidad de gente dispuesta a triunfar en el mundo de la música. Muchos competidores, especialmente en el





estilo indie en el que se encontraba la banda. Eran tiempos difíciles para Glay y como no tenían pelas tuvieron que trabajar en los oficios más variopintos, mientras alternaban con su verdadero sueño. Sin embargo, a sus actuaciones no iban nunca más de diez fans, y tenían ganas de dejarlo todo y volver a casa. Cuando por fin lograron tener una actuación en Shinjuku encontraron a un bajista llamado Jiro que provenía de otra banda, Pierrot. Con este nuevo miembro en el grupo, cambiaron del aspecto típico de las demás bandas indies visuales (pelos largos, maquillaje, trajes y vestidos horteras y demás...) a otro con menos maquillaje, pelos más cortos y un look más conservador. La verdad es que este cambio les vino muy bien, porque a partir de ahí su suerte mejoró, y tuvieron más publicidad... Un día, mientras hacían una actuación en un local de Tokio, un representante de Extasy Records (la compañía

discográfica de Yoshiki, de los X Japan) se fijó en ellos y le gustó como sonaban. Le contó a Yoshiki lo que había visto, y éste fue en persona a verlos al club Gio, quedando encantado y ofreciéndoles grabar un disco con su compañía. A esto, los chicos de Glay respondieron que sí inmediatamente. Era la oportunidad que andaban esperando tanto tiempo. Con Extasy, lanzaron su primer single Rain (escrita por Yoshiki), que fue producido en Los Ángeles. Cuando volvieron a Japón se sorprendieron al ver que todos los medios de comunicación se volcaban sobre ellos, y que se habían vuelto bastante populares. Sus agendas se llenaron con entrevistas, programas de TV y radio, revistas y actuaciones. Añadieron dos miembros a su plantilla, el batería Toshi y el tecladista D.I.E. (de los Spread Beaver). Y a partir de ahí todo vino rodado para Glay, convirtiéndose cada uno de los álbumes y singles que lanzaban en éxitos rotundos.

DISCOGRAFIA

ALBUMS

Speed Pop
Beat Out!
Beloved
Review~Best of Glay~
Glay Song Book
Pure Soul
Heavy Gauge
Drive - Glay Complete
Bestrelease

SINGLES

Rain
Manatsu No Tobira
Kanojo no "Modern..."
Freeze My Love
Zutto Futari De...
Yes, Summerdays
Ikiteku Tsuyosa
Glorious
Beloved
A Boy~Zutto Wasurenai~
Kuchibiru
However
Yuuwaku
Soul Love
Be with you
Winter, again
Survival
Kokodewa nai, dokoka e
Happiness
Missing You

Siendo en la actualidad artistas consagrados, tienen una larga carrera de éxitos como puedes ver en el cuadro adjunto de su discografía.



TERU

Vocalista
 Nombre real: Teruhiko Kobashi
 Fecha de nacimiento: 8/6/72
 Hakodate (Hokkaido)
 Grupo sanguíneo: O
 Altura: 1,68
 Peso: 50 Kg
 Hobbies: ordenadores, viajar, dibujar, conducir y el karaoke.

Lleva el peso del grupo, destacando su naturalidad para adaptar la voz a cada tipo de canción. Es el más dinámico y suele animar al público con gritos: "Come on Come!", "Motto Motto" (more more), o "Ikuzel!" (Let's go!). Su mayor influencia es el hip-hop y es el más querido por las fans (a pesar de tener cara de papa).



JIRO

Bajo
 Nombre real: Wayama Yoshito
 Fecha de nacimiento: 17/10/72
 Hakodate (Hokkaido)
 Grupo sanguíneo: A
 Altura: 1,69
 Peso: 57 Kg
 Hobbies: fotografía, viajar, conducir, el billar, skateboard, leer los mails de sus fans, pescar y el béisbol.

Jiro es el que tiene pinta más infantil, le gusta saltar, tirarse al suelo y hacer el payaso delante de la cámara.



HISASHI

Guitarra
 Nombre real: Hisashi Tonomura
 Fecha de nacimiento: 2/2/72
 Hakodate (Hokkaido)
 Grupo sanguíneo: O
 Altura: 1,68 M
 Peso: 51 Kg
 Hobbies: ordenadores, armas de fuego, las cosas de plata y platino, viajar, coleccionar antigüedades e Internet.

El más afeminado de todos, casi siempre lleva ropa extravagante de chica, y suele dar giros, vueltas y balancearse como la nenaza que es. A pesar de todo es bastante bueno con la guitarra.



TAKURO

Guitarra
 Nombre real: Takuro Kubo
 Fecha de nacimiento: 26/5/71
 Hakodate (Hokkaido)
 Grupo sanguíneo: A
 Altura: 1,82
 Peso: 65 Kg
 Hobbies: pescar, viajar, componer música, coleccionar todo tipo de cosas, los ordenadores y el béisbol.

Takuro es el que aporta la parte masculina a Glay, y el menos visual. Su influencia son los Beatles aunque su estilo es el del pop/rock americano. Escribe la mayoría de las canciones y es el líder y fundador de la banda.

FINAL FANTASY

La mejor saga de todos los tiempos llega al cine

■ Texto por Ángel Jiménez [Ikari] | ikari@lettera.net

Entra en una nueva dimensión, más allá de lo que puedes imaginar, donde la fantasía se hace realidad. Abre tu mente. Descubre el secreto. Experimenta la Fantasía. Aquello con lo que soñábamos todos los aficionados a la magistral saga de videojuegos se hará realidad pronto. Y es que a partir del verano del 2001 podremos ver *Final Fantasy the movie* en lo que se planea como un estreno a nivel mundial, anunciándose como la mejor película de animación de todos los tiempos.

Pero este gran proyecto no ha nacido de la noche a la mañana. *Final Fantasy the movie* apareció en la inquieta mente de Hinorobu Sakaguchi (director y productor de toda la saga) durante la programación de *Final Fantasy VII*, primer juego en 32 bits de la saga, ante las expectativas que éste había creado.

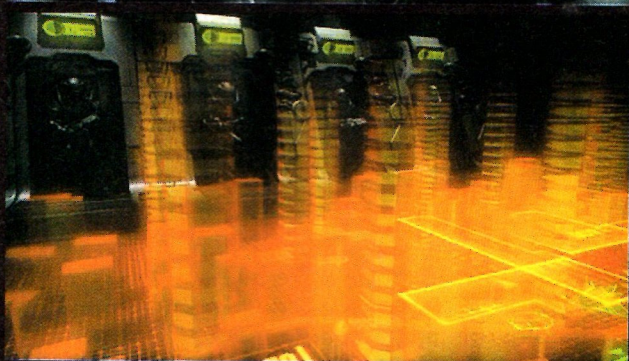
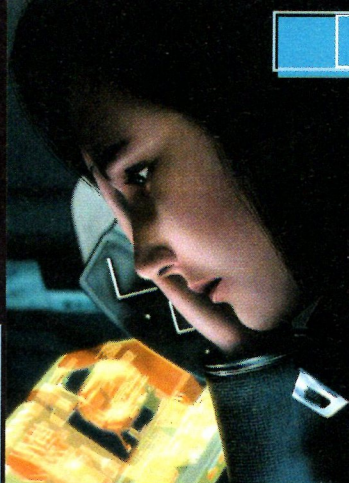
Lo que en un principio se planeó como un film de imagen real fue descartado rápidamente ante el hecho de no poder realizarla en toda su magnitud con actores reales.

Inmediatamente después, y con la octava parte de *Final Fantasy* en pleno

proceso creativo, se optó por lo que finalmente podremos ver en el cine el año que viene. Y es que las fechas son importantes. Un simple vistazo a cualquiera de las miles de fotos o a los tráilers de la película bastan para ver lo mucho que esta película debe a *Final Fantasy VIII*. Un juego en el que se inició una pretendida y frustrada línea hacia desarrollos más futuristas y tecnológicos, con unos personajes cada vez más estilizados y realistas. Y digo frustrada porque como ya sabréis *FF8* no cubrió todas las esperanzas depositadas en él y, a pesar de ser un excelente juego, su soporífero sistema de lucha aburrió a más de uno, razón por la cual se ha optado por una "vuelta a los orígenes" en la novena entrega del juego. Pero vamos a la película. La Tierra, año 2065. El planeta ha sido devastado y la colonización espacial es ya un hecho. La destrucción y el caos rodea a los habitantes de la Tierra, que han visto cómo las ciudades se han desertizado y la población ha sido ampliamente diezmada. En este apocalíptico mundo, los pocos humanos que

quedan empiezan a cuestionarse qué es la "vida" y el "amor", así como el significado filosófico del "corazón". La ciencia ha analizado la vida y la muerte, expresando la vida como una forma nueva de energía con un gran potencial por explotar. En medio de este desolador paisaje, la película comienza con un sueño. Una joven mujer se encuentra ante un gran desierto, al tiempo que nota cómo lo que en principio era un ligero ruido se convierte en un inmenso terremoto que lo desola todo. Cuando esto ocurre, ella despierta. Su nombre es Aki y ha venido teniendo esta visión una y otra vez desde que orbita la Tierra en una pequeña cápsula espacial. Sin saber lo que significa, Aki sabe que la respuesta la encontrará en la superficie del planeta. Allí descubre los restos de lo que un día fue una gran ciudad, así como algo llamado "el sexto espíritu", cuando de repente se ve rodeada por unas criaturas espectrales conocidas como los Phantoms. En el último momento, Aki es salvada por el grupo paramilitar Deep Blue comandado por Gray, al que la chica

Sí, sí, mira bien por que aunque parezcan de carne y hueso no lo son



reconoce y con el que parece compartió algo en el pasado.

El resto de la tripulación la componen Neil, un informático que no toma nada en serio, Jane, una ruda soldado, y Ryan, otro soldado cínico y sarcástico íntimo amigo de Neil. Pero no contaré más, que no es plan de destriparla a falta de medio año para su estreno. Tan sólo os diré que los Phantoms tienen un oscuro secreto que revelar, que el consejo de ancianos es más de lo que aparenta, y que no todo es lo que parece en este soberbio film.

Para los escépticos que creen que esto poco o nada tienen que ver con Final Fantasy, el propio Sakaguchi, en la presentación del primer trailer afirmó: "La película de Final Fantasy tendrá todo aquello que ha caracterizado siempre a la saga: gran desarrollo de los personajes, amor, amistad, sueños, aventuras, vida y muerte".

¿Y los chocobos? ^_^U. El guión de la película corre a cargo de, cómo no, Sakaguchi, que para la ocasión se ha rodeado de los más prestigiosos guionistas de cine entre los que cabe destacar al guionista de *Apollo XIII* (dos veces galardonado por la Academia), así como especialistas de películas como *Godzilla* o *Titanic*.

Otro aspecto que no se ha querido descuidar (y más teniendo en cuenta el estreno simultáneo a nivel mundial) es el relativo al doblaje. Los chicos de Square han contratado a grandes profesionales para dar voz a los personajes de esta aventura. A Aki le da vida

Ming Na, quien ya doblara a Mulan e hiciese el papel de Chun Li en la patética *Street Fighter*. A Grey lo dobla Alec Baldwin, prolífico actor de, entre otras, *Mercury Rising* o la reciente *Outside Providence*. James Wood (*Vampiros de John Carpenter*, *Las Vírgenes Suicidas*) hará las veces de General Hein, o Donald Sutherland (*Virus*, *Fallen*) en el papel de Doctor Sid son otros de los grandes artistas que Square ha contratado para dar vida a los personajes de la gran epopeya cósmica que han preparado.

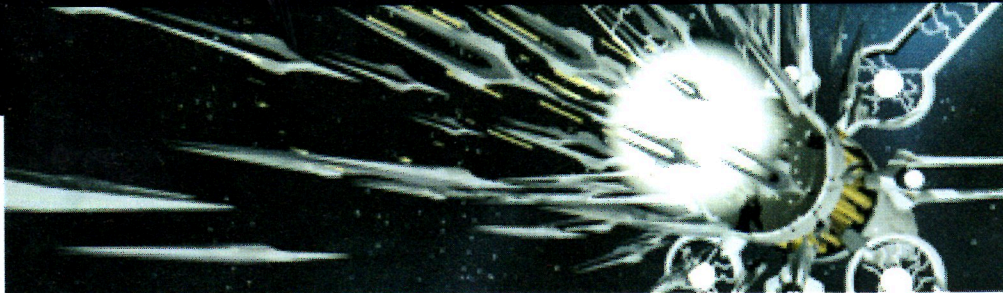
En cuanto a la realización, *Final Fantasy* cuenta con técnicas hasta ahora nunca vistas en el campo de la animación. La parte a la que han dedicado un mayor esfuerzo es a la caracterización de los personajes, para los que han utilizado técnicas avanzadísimas en detalles como el pelo o la expresión facial de éstos. El resultado es absolutamente magistral, sin tener nada que envidiar a los de "carne y hueso".

Pero aún tendremos que esperar un poco para ver el resultado final y poder valorar en conjunto. Hasta el momento ha habido muchas críticas negativas que se quejaban de que la historia no tenía nada en común con la saga que conocemos. De momento, si bien es verdad que algo de razón hay en eso, yo he optado por darle un voto de confianza y esperar a verla entera para poder juzgar, pues hasta el momento todo lo que ha hecho el sensei Sakaguchi me parece una obra maestra. La fantasía se hará realidad en el 2001.

KUBO STRIKES BACK

UNA DIFÍCIL ELECCIÓN

■ Texto por KuboFromSpace



en el episodio anterior...

- ¡Si modificamos nuestro rumbo lo evitaremos pero perderemos la referencia que llevábamos y...! -pronuncia Yuri cuando Kubo la interrumpe:
- ...y con ella toda esperanza de alcanzar Otakuworld.
- Entonces, ¿Qué hacemos capitán? ¿Cuáles son sus órdenes?... ¡¿Capitán?!

Kubo era consciente de que dados los instrumentos de la nave, no podrían retomar su rumbo si alteraban éste en el sector en el que se encontraban. Sin ningún punto de referencia, el espacio puede ser un sitio muy grande y oscuro donde perderse. También sabía que, dada la situación, la muerte se pintaba como una opción bastante mala, pero, en el fondo de su corazón, el abandonar toda esperanza de alcanzar Otakuworld no era mejor.

Así que tragando saliva y conteniendo la gran tristeza que le provocaba tomar esta decisión no tuvo más remedio que decir:

- ¡Está bien! Yuri, icorriges el rumbo para evitar la colisión!

Esta frase retumbó en los oídos de todos los tripulantes como si de una sentencia de muerte se tratase, pero comprendieron que a quien más dolía era al propio Kubo. Introduciendo los datos en el ordenador de a bordo tan rápido como pudo, Yuri activó la secuencia de ejecución.

- ¡Un momento! ¡Algo está bloqueando los controles! - dijo la joven visiblemente alterada-
- ¡iii¿¿¿Quéééé????!!! -respondieron todos-
- ¡No puede ser! ¿Cuándo tiempo nos queda? ¿Lo has intentado con el control de emergencia?
- Tampoco, ya lo he probado, y el tiempo estimado es de treinta segundos... ¡Un momento! Recibo una transmisión de vibraciones rítmicas procedentes del sector 2... parece música.
- ¿Música? -dijo el sorprendido Tanaka-

- Sí, y está incrementando su potencia... ¡muy rápidamente!

ALERTA | ALERTA | ALERTA...

- ¡Rápido Yuri! Pon los escudos a máxima potencia.- gritó Kubo ante la difícil situación-

Entonces, de forma súbita, toda la nave empezó a estremecerse ante las fortísimas sacudidas que la batían. A lo lejos, una explosión, y tras ésta, la calma.

- Dios, ¿qué ha sido eso?

- Capitán, la nave que nos amenazaba se ha volatilizado. Ahora detecto otra nave que antes no estaba ahí y que nos está mandando un mensaje - contestó Yuri mientras no paraba de manipular las diferentes consolas de mando-

- ¿Un mensaje?

- "Lo sentimos por el susto, pero hemos tenido que actuar inmediatamente. Pese a que ajustamos la intensidad de nuestra arma, se nos ha ido un poco la mano. Firmado, Layla Yuki" -repitió Yuri leyendo del monitor-

- Curioso y oportuno en realidad a la vez. -dijo Tanaka pensando de la que se habían librado-

- Envíales una respuesta a su mensaje. Diles que aceptamos las disculpas y les damos las gracias por sacarnos del aprieto.

- ¡A la orden capitán!

- Ah, Yuri, nuestro rumbo sigue inalterado, ¿verdad?

- Sí capitán, así es.

- Bien, pues entonces sólo nos resta esperar y rezar porque no tengamos ningún contratiempo más.

Dicho esto, Kubo se despidió dirigiéndose hacia sus aposentos bajo el puente de mando. Estaba cansado y afectado pero, sobre todo, contento de poder proseguir su viaje hacia Otakuworld.

**Estad atentos al próximo capítulo de...
KUBO STRIKES BACK!**

Suscríbete a SHIRASE

para que...

**disfrutes antes que nadie de nuestra compañía
no te pierdas ni uno solo de nuestros números
aunque se agoten**

**puedas vacilar con tus amigos diciéndoles los
noticiones que te contamos**

**no tengas que enfrentarte a kilométricas colas
de fanáticos de la revista acampando ante el
quiosco**

**pero sobre todo,
para que...**

**te ahorres un 20% sobre el precio de
portada, es decir, casi 2000 ptas de nada**

Sí, deseo suscribirme a Shirase y recibir la revista durante un año (doce números) a partir del número por el precio de 6.675 ptas.

DATOS PERSONALES

NOMBRE:
APELLIDOS:
EDAD:
DIRECCIÓN:
CIUDAD: C.P.:
PROVINCIA:
TELÉFONO:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L.
☐ Tarjeta de crédito VISA/AMEX/MASTER CARD
Número:
Fecha de caducidad:
Titular:

Firma:

Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat 2, 08970 Sant Joan Despi (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 93 477 22 84 o llamando por teléfono al número 93 477 02 50.

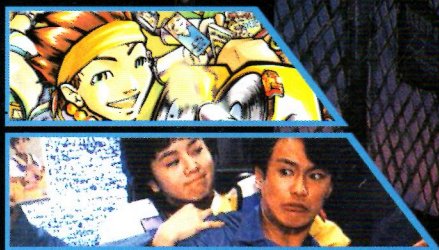
a FONDO **BLOOD** **THE LAST VAMPIRE**

Taller de animación
generación OTAKU
KUBO STRIKES BACK

MULTIMEDIA
Love Hina

música
Glax

un descanso
Final Fantasy,
La Película



VI SALÓN DEL MANGA
VIDEO GIRL AI, LA PELÍCULA

música

Kacho Ohji
Blue Seed
Blue Submarine No.6
Furi-Kuri (FLCL)
Love Hina
Inuyasha
Vandread
Glax

videos

Daicon III&IV (Gainax)
Furi-Kuri (FLCL)
Vandread
Queen Emeraldas
Koji Morimoto:
- Tokitama Hustle
- Extra
- Survival

Final Fantasy, la Película
Inuyasha
VI Salón del Manga

y además...

Imágenes
Fondos de Escritorio
Protectores de Pantalla
Webs

CONTENIDO DEL CD

